BLEACH - ROZEN MAIDEN - NARUTO - UTA KATA

ULTRA JOVEM

www.escala.com.br

Anime Dreams
O primeiro grande evento de 2005

Nintendo DS e Sony PSP
Os primeiros games da nova geração de portáteis

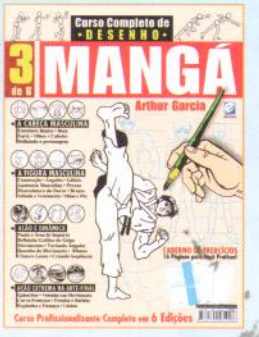
editora escala
ISSN 1519-4957
NÚMERO 34
R$ 3,90

RAGNAROK
O mundo de Rune-Midgard pelos olhos de um Aprendiz

CAVALEIROS
Muitos segredos revelados em incríveis batalhas contra os terríveis Cavaleiros de Prata

R-CCDMAN01 • R$ 4,90

R-CCDMAN02 • R$ 4,90

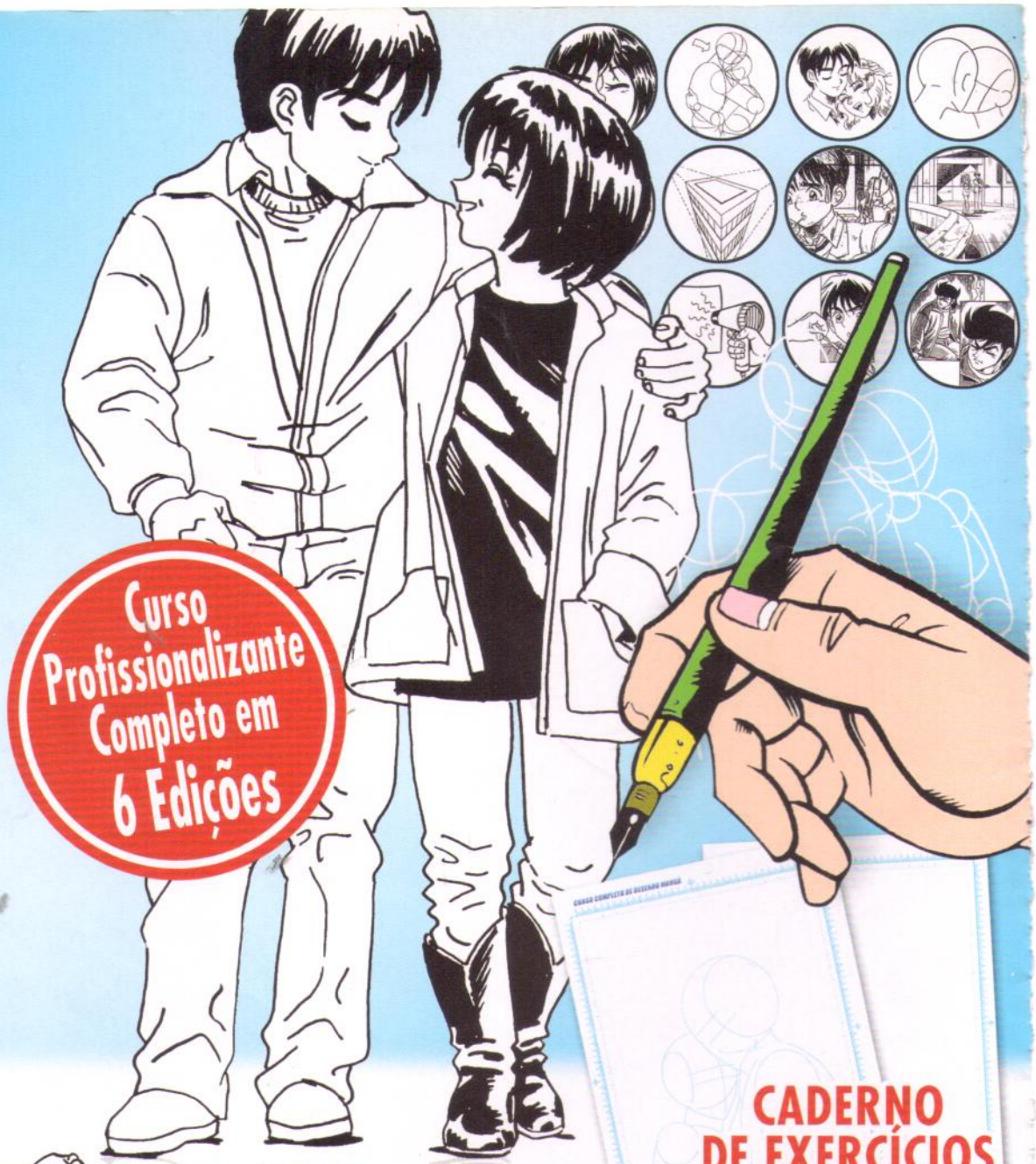


R-CCDMAN03 • R$ 4,90

R-CCDMAN04 • R$ 4,90

R-CCDMAN05 • R$ 4,90

R-CCDMAN06 • R$ 4,90



Curso Profissionalizante Completo em 6 Edições

CADERNO DE EXERCÍCIOS
16 páginas para você praticar!

QUER SABER MAIS? ADQUIRA JÁ ESTES EXEMPLARES.

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER.

Consulte outras edições sobre desenho e cursos pelo telefone: (11) 3855.1000

[ ] R-CCDMAN01 [ ] R-CCDMAN02
[ ] R-CCDMAN03 [ ] R-CCDMAN04
[ ] R-CCDMAN05 [ ] R-CCDMAN06

VOCÊ PODE MANDAR SEU PEDIDO PELO CORREIO!

Você pode comprar estes produtos através do site **www.escala.com.br**, ou pelo telefone **(11) 3855-1000**.
Se preferir, compre com Cheque Nominal, Cheque Correio ou Vale Postal nominal à Editora Escala, Caixa Postal 16.381 - CEP 02599-970 São Paulo/SP. Prazo de entrega: em até 20 dias.
Taxa de entrega: R$ 3,00.
Observação importante: favor preencher a última linha do vale postal com os códigos das revistas.

DESCONTO ESPECIAL!
Para pedidos de 10 a 20 exemplares **30%** de desconto.
Para pedidos acima de 20 exemplares **40%** de desconto.
Não precisa ser necessariamente da mesma edição

Aceitamos todos os cartões de crédito: VISA AMERICAN EXPRESS Diners Club International MasterCard

EDITORA escala

www.escala.com.br

PRESIDENTE: Hercílio de Lourenzi
VICE-PRESIDENTE: Mário Florêncio Cuesta
DIRETOR EDITORIAL: Ruy Pereira
ASSESSOR ESPECIAL DA DIRETORIA: Paulo Afonso de Oliveira

Editora Escala
Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo/SP
Tel.: (11) 3855-2100
Fax: (11) 3855-2131
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo/SP

GERENTE EDITORIAL: Sandro Aloisio

SUPERVISÃO EDITORIAL: Maria Nazaré Baracho
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO EDITORIAL: Ligia Puosso, Adriana Ferreira da Silva e Fernanda Ferreira Alves

PUBLICIDADE
(publicidade@escala.com.br)
Paulo Afonso de Oliveira, Luiz Umberto Bertioli, Márcio Cremonezzi, Ritha Correa, Roberto Rossano e Wilson Guizzini

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
BAHIA: Carlos Augusto Chetto, canalccr@terra.com.br – (71) 358-7010
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br – (51) 3268-0374
CURITIBA: Helenara Rocha, helenara@grpmidia.com.br – (41) 3023-8238

COMUNICAÇÃO
Marco Barone

VENDAS DIRETAS
Gerente: Anne Vilar

ATENDIMENTO AO LEITOR
GERENTE: Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO LEITOR
BRASIL: (11) 3855-1000
(atendimento@escala.com.br)
NÚMEROS AVULSOS E ESPECIAIS
(numerosavulsos@escala.com.br)

Número 34, ISSN 1518-6857 – Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 (21) 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor (11) 3855-1000 ou pelo site www.escala.com.br ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER
www.aner.org.br

editorial

Saudações! Como estão todos? Espero que estejam ótimos! Se você gosta de Ragnarok Online, este número da UltraJovem vai te surpreender e te fazer jogar ainda mais incessantemente. Desta vez, você encontrará tudo o que precisa saber a respeito dos Aprendizes (a primeira classe de Ragnarok). Essas dicas o ajudarão a criar um personagem que seja realmente forte e que tenha a sua cara! Além disso, cobrimos o AnimeDreams, o primeiro grande evento de 2005 e que reuniu cerca de vinte mil pessoas! E como sempre acontece, aqui você também conhece as novidades no mundo dos games! Então é isso aí! Boa leitura.

Studio Mid West
midwest@mwg.com.br
Editor Chefe
Fabio Kataoka
editor@mwg.com.br
Diretor
Fausto Kataoka
Editor
Alexandre Balbino dos Santos
Redação
Ricardo Oliveira de Santana
Administração
Agnaldo Ferreira Torres
Fatima Vieira
Coordenador de Produção
Carlos E. Kataoka
Marketing e Contas
Sergio Biagio
Paulo Sergio R. Peixoto
anuncios.midwest@terra.com.br
Tratamento de Imagens
Karina Lopes D'Aquino
Revisão
Maria Zenólia C. Almeida
Equipe UltraJovem
Mariana L. Ramos, Oliver Ramos, Alexandre de Moura Cavalcanti, Alexandre Balbino dos Santos, Ricardo Oliveira de Santana, Milena Coelho Martins, Karina Lopes D'Aquino

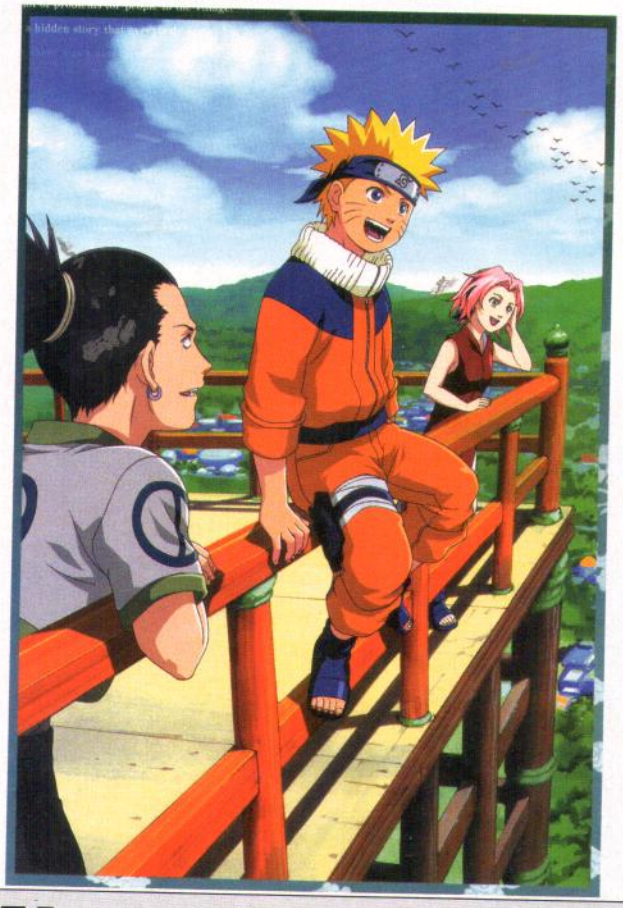
As matérias assinadas são de total responsabilidade de seus autores e não representam necessariamente a opinião da Editora Escala e da Midwest Visual Design. Toda e qualquer reprodução de matérias ou elementos ilustrativos bem como fotografias deverão ser solicitados por escrito pelo requerente e autorizados pela MidWest Visual Design. Em outras circunstâncias estarão sujeitos às leis do órgão competente.

MidWest Visual Design
Rua Ferreira de Almeida, 73
São Paulo-SP-CEP 02517-150
Telefax -11 3951-5214

04 - NEWS
06 - RAGNAROK: THE ANIMATION
12 - RADEON 9550
14 - SONY PSP
16 - NINTENDO DS
18 - LORD OF THE RINGS: THIRD AGE
20 - FULL METAL ALCHEMIST
22 - GUIA DE EPISÓDIOS
25 - PÔSTER
30 - PROMOÇÃO ATI
32 - ANIME DREAMS
34 - BLEACH
36 - OTOGI ZOUSHI
38 - ROZEN MAIDEN
40 - SHIN ANGYO ONSHI
42 - CARTAS
44 - O CASTELO VOADOR
46 - UTA-KATA
48 - NARUTO
50 - PÔSTER

Fazendo escala na América

O fato de um bom anime estar sendo negociado com uma emissora americana também pode ser considerado uma ótima notícia para os fãs brasileiros. E para a alegria geral, um excelente anime deve estrear em breve no Cartoon Network americano! Estamos nos referindo a Naruto, um anime que você já conhece pelas nossas páginas e já é extremamente popular em eventos. Além dele, Gash e One Piece também estão na lista de estréias iminentes. Vale lembrar que One Piece também deve pintar por aqui em breve. E para mostrar que o Cartoon Network americano está se rendendo ao maravilhoso universo da animação japonesa, Bobobo-bo Bo-bobo – uma série na qual um dos protagonistas usa como arma o seu próprio nariz – também deve estrear por lá em breve.



Um título voador

Como você pôde conferir no número anterior, o filme Howl´s Moving Castle está gerando polêmica no Japão devido ao alto número de cópias piratas sendo comercializada. Agora, outra polêmica cruza o oceano e desembarca em nossas praias. Desta vez é em relação ao título que longa-metragem receberá em todos os países do mundo. Como foi dito na última UltraJovem, a nova obra de Hayao Miyazaki (responsável também pela animação premiada "A Viagem de Chihiro") deveria se chamar O Castelo Mágico, mas a Playarte acaba de divulgar que este nome não poderá ser mantido porque o diretor e os produtores fazem questão de que o título transmita a idéia de movimento em todo os países do mundo (pois o nome em inglês significa algo como "O castelo móvel de Howl"). Por isso, em 1º de julho, o filme estreará no Brasil com o nome de "O Castelo Voador".

Alexandre... De novo?

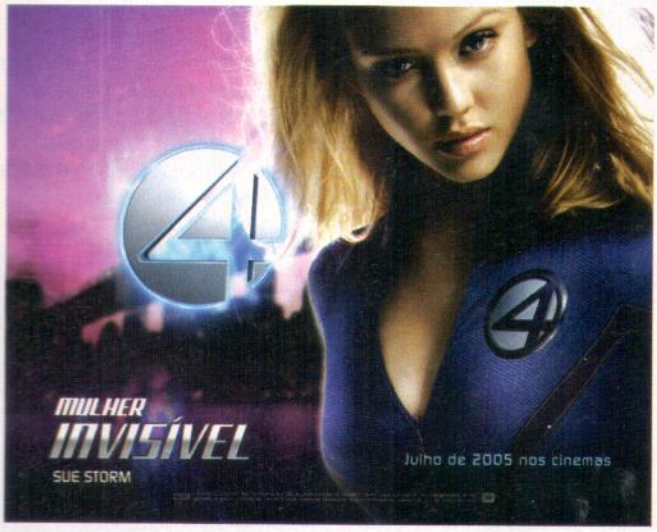
Sim, você não leu errado! Estamos nos referindo exatamente ao Alexandre – O Grande, personagem que Oliver Stone levou às telonas e que não conseguiu o resultado esperado pelo diretor. Agora, Dino De Laurentiis (produtor de Conan e Hannibal) comunicou que também está disposto a levar aos cinemas a sua visão sobre a vida do conquistador. E ainda segundo Dino De Laurentiis, seu filme acertará nos pontos em que Oliver Stone errou. Bom, provocações à parte, somente nos resta esperar, pois, além de Alexandre, o produtor também tem na manga um projeto sobre a infância e adolescência de Hannibal Lecter.

Expandindo horizontes

Provavelmente você já ouviu alguém se referir a animes como sendo apenas "coisa de criança". Infelizmente, ainda existem muitas pessoas que pensam deste jeito e nutrem preconceito por obras de animação. Por outro lado, aos poucos essa imagem está mudando e a prova disso é o destaque que esse tipo de produção está conquistando em festivais de cinema, como SCI-FI London, que trata principalmente de obras de ficção científica e é muito popular na Inglaterra. Este ano, o SCI-FI London exibirá Parasite Dolls, Lady Death, o longa-metragem de Rahxephon e ainda, Wonderful Days. Esse último você já conferiu aqui em nossas páginas.

Que Coisa, não?

Aqui vai uma ótima notícia para quem não agüenta mais segurar a curiosidade de assistir ao novo filme da Marvel, que traz para a telona uma das obras mais bem-sucedidas dos quadrinhos, O Quarteto Fantástico! Já está disponível na Internet o trailer desta superprodução que segue a nova linha adotada pela Marvel de transformar em "arrasa quarteirões" as suas maiores obras do gibi. O problema é que nem sempre esta tática dá certo, pois como se pode ver no longa-metragem de Elektra, às vezes a empresa erra a mão na adaptação e deixa uma ótima história quase irreconhecível. Para conferir o trailer, basta visitar o endereço: http://www.themoviebox.net/movies/2005/DEFGH/Fantastic-Four/intlteaser/ . Ao que parece, o filme terá um ótimo visual e a única coisa que está deixando os fãs preocupados é o personagem "Coisa", que está um tanto estranho. Mas melhor que imaginar, é assistir e tirar suas próprias conclusões!



Segunda remessa

No ano passado os fãs de Seiya e companhia foram surpreendidos com o lançamento da série Os Cavaleiros do Zodíaco em DVD. Na época, foram lançados cinco volumes que, ao todo, continham vinte e dois episódios. É claro que o resultado das vendas foi surpreendente, pois tanto o público que acompanhou as aventuras dos cavaleiros de bronze na época da TV Manchete, quanto quem teve o primeiro contato com a série pelo Cartoon Network ou pela Band, não puderam deixar esse lançamento passar em branco. E como o número de vendas foi ótimo para a Playarte, a empresa lança agora em março os volumes seis, sete e oito dos DVDs, dando continuidade às aventuras dos defensores de Athena. Desta vez, os heróis enfrentarão vários cavaleiros de prata, que são enviados pelo santuário para acabar de uma vez por todas com Saori e quem quer que a proteja. Mais uma vez o público terá a opção de escolher entre comprar os três volumes juntos ou então, adquiri-los separadamente. O detalhe da versão com os três volumes é que ela possui uma embalagem de metal. Em relação aos episódios, o primeiro volume – de número seis – começa com o capítulo vinte e três (com o nome de "Anjo da Morte") e o disco oito encerra este lançamento com o episódio trinta e cinco, intitulado "A Esperança de Seiya". Mais uma vez os discos contarão com a opção de áudio em português ou japonês, além de legenda em português. Para quem quiser mais informações, uma boa alternativa é o site oficial da Playarte: www.playarte.com.br .

Ragnarok Online

Caminhos da vida

Ao que tudo indica, o jogo online Ragnarok veio para ficar. Seja em eventos de animes, de games ou em Lan Houses, é impossível não dar de cara com o game. Se você ainda não deu uma voltinha por Rune-Midgard (terra onde a ação acontece), não sabe o que está perdendo! É muito interessante a oportunidade quase única de jogar um RPG e ter a certeza de que se pode viver uma vida como bem entender e ainda, ter conversas com personagens complexos, já que se trata de outros jogadores que podem estar conectados do outro lado do mundo ou na casa ao lado. É surpreendente a grande quantidade de pessoas online ao mesmo tempo: normalmente este número ultrapassa a marca dos milhares. E o mais interessante é que dificilmente você verá dois personagens exatamente iguais. Isso porque o jogador tem um grande leque de possibilidades para cuidar do visual, pois em Rune-Midgard é possível adquirir alguns acessórios, como orelhas de coelho, máscaras ou ainda tingir o cabelo, por exemplo. Tudo para deixar seu personagem com a sua cara! Como no mundo real, em Ragnarok o jogador pode escolher entre gastar algum dinheiro para comprar o item pronto de algum mercador ou loja, ou ainda, adquirir os itens necessários lutando com diversos monstros para assim economizar algumas moedas de zenys (claro que em Ragnarok a moeda corrente não é a mesma que é usada aqui fora). Bom, com esta introdução acho que você já deve ter uma noção de como tudo pode ser complexo ou simples em Rune-Midgard, tudo depende de como o jogador deseja viver.

Comprando e vendendo

Outra característica importante de Ragnarok são os diversos monstros que o jogador encontrará pelo caminho. Cada região do mundo de Rune-Midgard abriga espécies diferentes de seres. Alguns deles atacarão o viajante apenas se forem provocados, já outros, no entanto, são hostis e partirão para o ataque sem qualquer motivo. Por isso é sempre bom estar preparado para os mais diversos inimigos, para tanto, são indispensáveis algumas poções de cura ou itens similares. Uma das principais formas de aumentar as finanças em Rune-Midgard é vender os itens que caem dos monstros derrotados – é claro que o valor do objeto varia em relação à sua raridade e ao mercador ou loja que o compra. Dentro ou fora do mundo virtual a frase de ordem é "pesquisar para economizar", pois assim você sempre sairá ganhando.

Viagem a Rune-Midgard

Chegou a vez de explicarmos como proceder para fazer parte desta aventura que não pára de atrair novos e corajosos participantes. A primeira coisa a fazer é baixar o game no site oficial brasileiro – www.levelupgames.com.br – ou adquirir o CD de instalação (que normalmente é distribuído em eventos de games, animes e em algumas Lan Houses). Feito isso, o usuário deve se cadastrar no site que acabamos de mencionar. Depois, basta retornar ao jogo que foi instalado e criar seu primeiro personagem (lembrando que o jogador tem direito a seis personagens ao todo, pois são três para o mundo de Chaos e mais três para Loki). A seguir, começam as dicas para que você crie um personagem que se enquadre melhor na classe que desejar. Leia com cuidado e não haverá o que temer em Rune-Midgard.

Começando a criar

Durante a criação do personagem, alguns pontos devem ser distribuídos. Aqui vão algumas dicas para evitar dores de cabeça no futuro. Para entender melhor a necessidade deste cuidado, confira um exemplo: quem já jogou RPG sabe que os Magos não possuem muita força física, pois se valem de poderes místicos para lutar. Portanto, se o jogador colocar muitos pontos em Força no início da aventura, o personagem evoluirá de forma errada porque não terá os atributos certos para desenvolver o poder de suas magias adequadamente. É o mesmo que criar um Gatuno que não tenha Agilidade e Destreza, pois não conseguirá se esquivar muito bem dos golpes inimigos. Por isso, é recomendável que você já tenha em mente a classe que deseja seguir desde o começo da aventura. Mas caso a indecisão pinte na hora, não se desespere, pois existe a possibilidade de criar outros personagens. Confira a seguir algumas dicas para a distribuição dos Pontos Iniciais e como criar um Aprendiz perfeito para a classe que deseja seguir.

Divisão de classes

Como você verá nos próximos tópicos, ao ingressar em Ragnarok, será preciso passar por um teste e escolher a classe que deseja seguir. Por isso, se você já tiver em mente uma classe específica, aqui vão algumas dicas de como distribuir os Pontos Iniciais e como continuar a distribuí-los por boa parte da aventura.

Espadachim

Para esta nobre classe, é indicado que os pontos sejam distribuídos entre vitalidade (VIT), agilidade (AGI), força (FOR) e destreza (DES). Pois desta maneira o seu Espadachim terá os atributos necessários para se transformar em um guerreiro poderoso.

Magos

Esses sábios defensores da justiça não contam com força física para vencer seus inimigos, mas sim com os poderes elementares da natureza. Por isso, esqueça da força física e aposte em pontos de inteligência (INT) e destreza (DES).

Gatunos

Para aqueles que desejam trilhar o caminho dos meliantes, é imprescindível que os pontos sejam distribuídos entre agilidade (AGI), força (FOR) e destreza (DES).

Mercadores

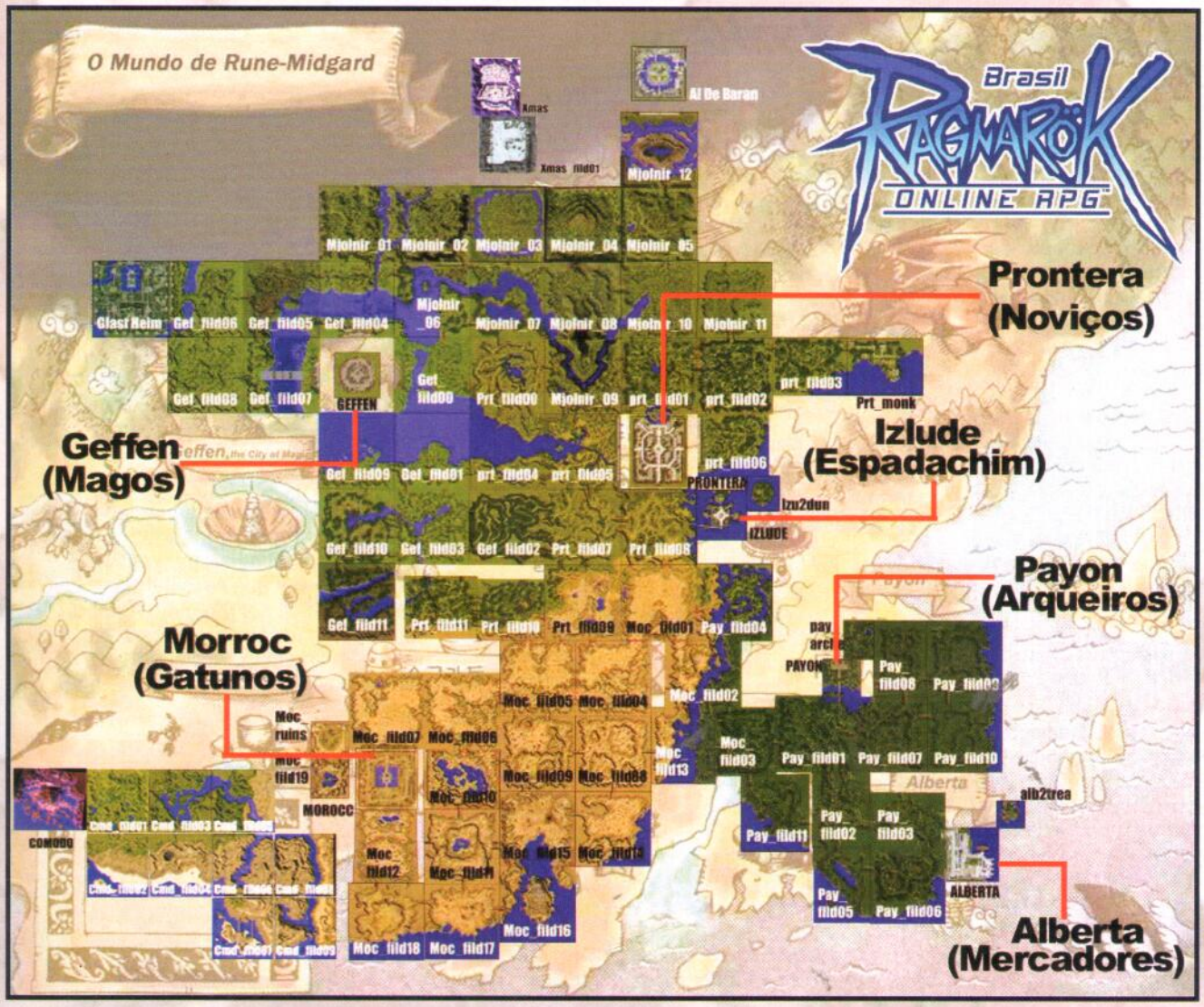
Se você acha que possui boas habilidades comerciais, a classe dos Mercadores é ideal para você. É aconselhável priorizar as habilidades de vitalidade (VIT), força (FOR), destreza (DES) e agilidade (AGI).

Noviços

Para aqueles que estão a serviço da fé, nada melhor do que usar seus pontos em inteligência (INT) e vitalidade (VIT). E que Deus o acompanhe!

Arqueiros

Sim, olhos de águia são essenciais para um bom arqueiro. No entanto, quem deseja se dar bem com o arco-e-flecha não pode marcar bobeira e se esquecer de dar prioridade à agilidade (AGI), inteligência (INT) e força (FOR).



O mapa completo do mundo de Rune Midgard

Não estrague a diversão

O Aprendiz é a forma que todos os aventureiros adotam ao entrar em Rune-Midgard pela primeira vez, ou seja, todo indivíduo que estiver perambulando por este mundo virtual é – ou já foi – um aprendiz. Na verdade, esta classe não possui nenhuma habilidade inicialmente, mas conforme os Níveis de Classe evoluírem, novas habilidades surgirão (vale lembrar que após serem "aprendidas", essas habilidades de Aprendiz o acompanharão durante toda a aventura, independentemente da classe que escolher). Portanto, ao atingir o Nível 9 de Classe, o jogador deve se dirigir a um lugar específico, referente à classe que escolheu e lá passar por um teste e provar se é digno ou não de passar da etapa inicial. Ao entrar pela primeira vez em Rune-Midgard, você deverá adentrar um grande castelo e lá conversar com vários Guias, que o explicarão sobre este fantástico mundo, além de ensinar o que é permitido ou não dentro de Ragnarok. Para o bem-estar de todos, os Guias também explicam que existem perigos em revelar sua senha para outros aventureiros e que se algo de ruim acontecer, o jogador deve procurar os GM's (profissionais da empresa que estarão dentro do game para que tudo sempre esteja em paz). Por último, os Guias lhe farão inúmeras perguntas e dependendo de suas respostas, eles lhe indicarão uma classe específica. É claro que você não é obrigado a escolher a Classe que eles indicarem. A decisão é sua, mas se estiver de acordo, eles lhe entregarão algum dinheiro e outros objetos de pequena ajuda.

O ritmo de cada um

Seria injusto falarmos tudo sobre os Aprendizes e deixarmos de lado um guia sobre onde treinar para evoluir até se tornar digno de ingressar em uma das classes do jogo. Além disso, por conta da distribuição de pontos, existirão Aprendizes que ficarão mais fortes que outros. Por isso, se você fez um Aprendiz destinado a ser um Espadachim, Mercador, Gatuno ou Arqueiro, seus inimigos devem variar de Porings (um ser cor-de-rosa que é muito comum no game) até Sapos de Rodda (como o nome já diz, são grandes sapos). Já aos que desejam ser Noviços e Magos, é necessário muita perseverança, pois os inimigos mais indicados são Porings e Fabres (espécies de lagartas verdes).

Crescendo

Como dissemos anteriormente, existem algumas Habilidades que são aprendidas conforme o personagem enfrenta inimigos e adquire experiência. Ainda repetindo o que mencionamos antes, as Habilidades conquistadas enquanto o personagem ainda é Aprendiz são consideradas básicas e auxiliarão o aventureiro durante o restante de seu amadurecimento. Por isso, nesta fase inicial é necessário prestar muita atenção ao que se refere às vantagens adquiridas com as Habilidades. Aqui vai uma lista com elas. Não se esqueça de que cada vez que seu nível de Classe aumentar, basta clicar em "SKILL" ou "HABILIDADE" no menu principal do personagem e depois clicar mais uma vez na Habilidade que deseja adquirir.

Nível 1

A primeira Habilidade adquirida pelo Aprendiz é a que permite fazer negociações com outros jogadores. Explicando melhor, ela serve para quando você tiver um item que não necessita mais e deseja trocar por outro ou por dinheiro, possa negociar com alguém e pronto. Caso ambas as partes estejam de acordo, a troca é efetuada.

Nível 2

Ao andar por Rune-Midgard, você provavelmente verá muitas pessoas se expressando de uma maneira bem peculiar: através de balões de fala com símbolos bem conhecidos do público de anime. Ao adquirir a Habilidade de Nível 2, o jogador poderá utilizar esses balões que expressam emoções ao apertar a tecla "ALT" juntamente com números de 0 a 9 ou ainda algumas outras teclas. Teste todas e surpreenda-se!

Nível 3

Quando estamos cansados, costumamos nos sentar para recuperar as energias, não é? Em Ragnarok é a mesma coisa. Pois quando estiver ferido, o aventureiro poderá ficar parado para recuperar o seu HP (a quantidade de energia vital do personagem) e SP (energia utilizada para algumas Habilidades futuras). No entanto, ao alcançar a Habilidade de Nível 3, é possível sentar-se para recuperar as energias muito mais rapidamente, basta apertar a tecla "INSERT" de seu teclado.

Nível 4

Ragnarok também é uma ótima forma de fazer novas amizades. Por isso, a partir da quarta Habilidade, o personagem conseguirá abrir chats para até vinte pessoas. Então, se desejar, basta reunir os amigos para um bom bate-papo.

Nível 5

Ao fazer novas amizades, logo você poderá ser convidado para se unir a um grupo (não confunda com um clã). O ponto forte de se fazer isso é que o jogador tem a opção de lutar junto com seus amigos e assim dividir a experiência adquirida para que todos saiam ganhando. Se, por acaso, algum jogador desistir do grupo, basta se retirar, sem que prejudique os demais membros.

Nível 6

Kafras são belas garotas que o auxiliarão durante a aventura. A partir deste nível será possível usar o Armazém de uma dessas moças que estão espalhadas por cada cidade. Além disso, as Kafras também podem salvar seu jogo, fazendo com que o jogador retorne à cidade na qual salvou, caso seja morto durante algum confronto.

Nível 7

Lembra quando falamos – no Nível 5 – a respeito de se juntar a um grupo para lutar em equipe? Pois bem, a sétima Habilidade é a que possibilita criar um grupo. Assim, você poderá chamar seus amigos para ingressar nele.

Nível 8

Temos uma notícia boa e outra ruim para dar a você. Bom, vamos começar pela boa. A partir daqui, a interessante Habilidade de julgar os outros jogadores estará disponível. No entanto, a má notícia é que esta Habilidade tão legal não está implementada ainda nos servidores nacionais até o fechamento desta edição.

Nível 9

Pronto! A última e mais aguardada Habilidade para os Aprendizes. A partir daqui é possível rumar para a cidade sede da Classe que escolher para enfim deixar de ser um mero Aprendiz. Agora sim a aventura tem início pra valer! Confira abaixo a cidade sede de cada Classe e não perca mais tempo. Boa sorte!

Rumo ao futuro

Pronto, você criou um personagem forte e corajoso. Treinou duro, enfrentou incontáveis inimigos e consagrou-se vencedor. Depois de muito lutar, conseguiu finalmente alcançar o Nível necessário para finalmente ingressar na Classe que tanto anseia. Pois bem, é chegado o momento de conhecer as cidades que abrigam os testes para cada Classe. Aqueles que desejam ser Espadachins devem se dirigir para Izlude e enfrentar um tortuoso caminho. Os Magos devem passar por uma prova que envolve perspicácia e inteligência em Geffen. Já os Mercadores, deverão rumar para Alberta. Se você deseja usar seu poder para furtos, deverá provar que é capaz em Morroc. Os Noviços necessitam ir para Prontera, a maior cidade de Rune-Midgard para se colocar à prova. E por último, mas não menos importante, os Arqueiros serão testados em Payon.

Pronto para a nova vida

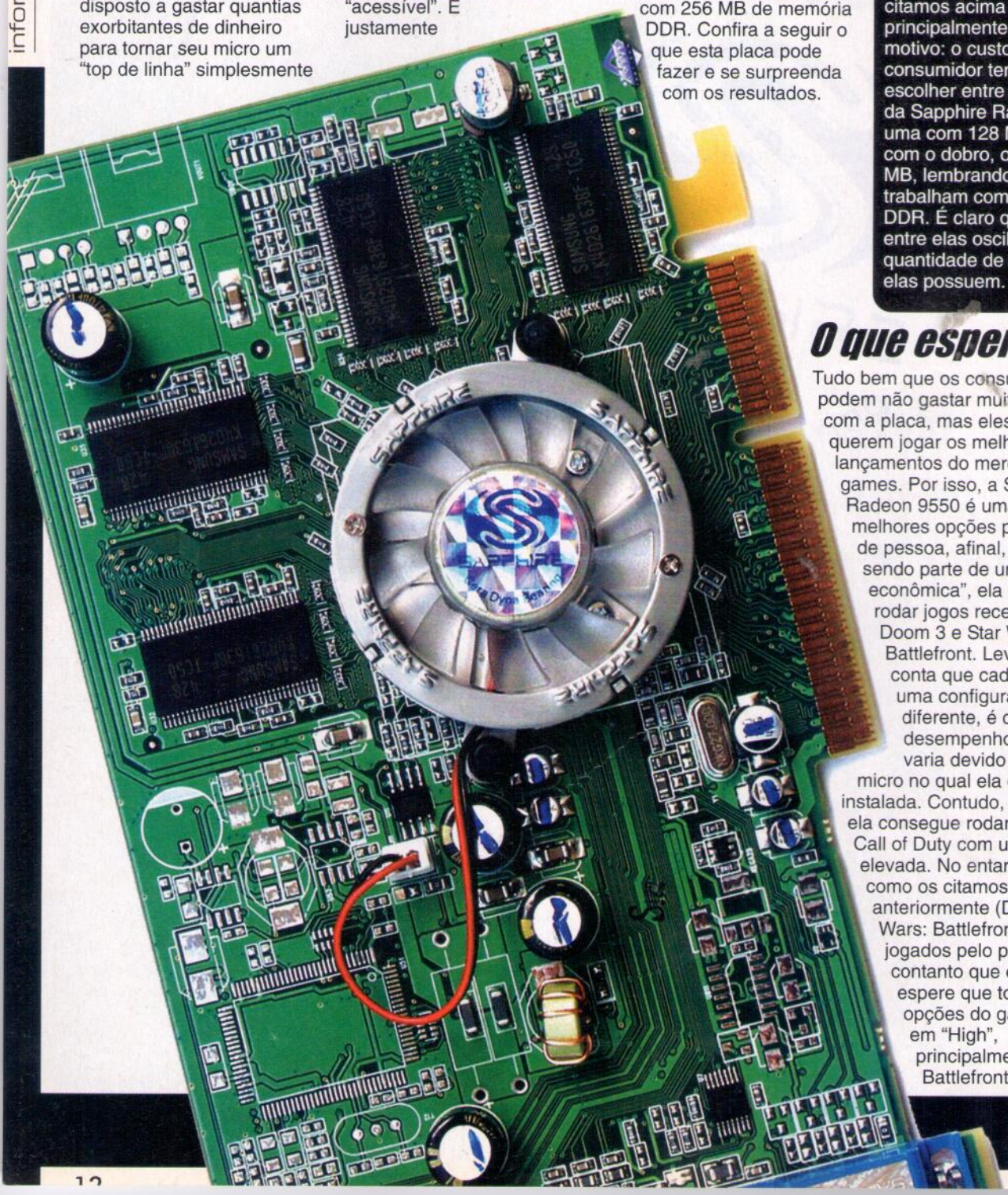
Neste número você conheceu tudo sobre a primeira Classe do jogo os Aprendizes. Depois de conferir todas essas informações, os desafios dessa etapa não devem ser mais tão difíceis. Não perca as próximas publicações, nas quais traremos tudo sobre as outras Classes. Então até lá e boa sorte!

Agradecimentos ao clã Guid Cats. Afinal com tantos monstros para matar conseguimos reunir sua líder e alguns integrantes para uma foto.

Radeon 9550

Para a maioria

Chegamos a mais uma análise de placas de vídeo. Desta vez vamos falar sobre a outra placa da Radeon que foi lançada tendo em vista o público que não está disposto a gastar quantias exorbitantes de dinheiro para tornar seu micro um "top de linha" simplesmente para jogar. Lembrando que na publicação anterior da UltraJovem você pôde conferir uma análise da Radeon 9250, a primeira placa desta linha mais "acessível". É justamente este público que não quer ou não pode gastar muito que forma a maior fatia do mercado brasileiro. O modelo que vamos analisar é a Sapphire Radeon 9550, com 256 MB de memória DDR. Confira a seguir o que esta placa pode fazer e se surpreenda com os resultados.



Diferenças

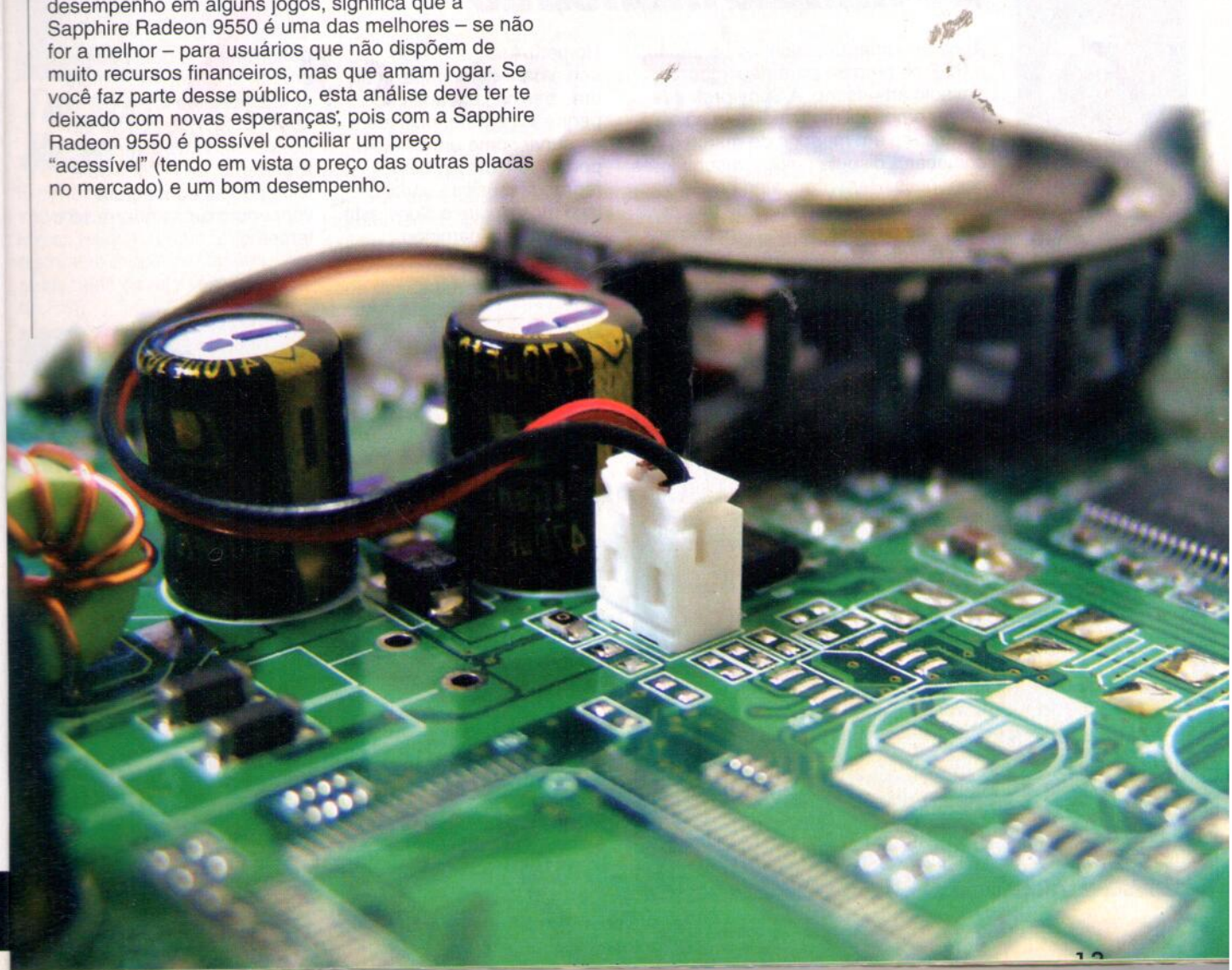
A Sapphire Radeon 9550 é destinada ao público que citamos acima principalmente por um motivo: o custo/beneficio. O consumidor tem a opção de escolher entre dois modelos da Sapphire Radeon 9550, uma com 128 MB e outra com o dobro, ou seja, 256 MB, lembrando que ambas trabalham com memória DDR. É claro que o preço entre elas oscila devido à quantidade de memória que elas possuem.

O que esperar?

Tudo bem que os consumidores podem não gastar muito dinheiro com a placa, mas eles com certeza querem jogar os melhores lançamentos do mercado de games. Por isso, a Sapphire Radeon 9550 é uma das melhores opções para esse tipo de pessoa, afinal, mesmo sendo parte de uma "linha econômica", ela consegue rodar jogos recentes como Doom 3 e Star Wars: Battlefront. Levando em conta que cada PC possui uma configuração diferente, é claro que o desempenho da placa varia devido ao poder do micro no qual ela está instalada. Contudo, geralmente ela consegue rodar jogos como Call of Duty com uma qualidade elevada. No entanto, games como os citamos anteriormente (Doom 3 e Star Wars: Battlefront) podem ser jogados pelo proprietário, contanto que ele não espere que todas as opções do game estejam em "High", principalmente em SW: Battlefront.

O útil e o agradável

O que foi escrito anteriormente a respeito do desempenho em alguns jogos, significa que a Sapphire Radeon 9550 é uma das melhores – se não for a melhor – para usuários que não dispõem de muito recursos financeiros, mas que amam jogar. Se você faz parte desse público, esta análise deve ter te deixado com novas esperanças; pois com a Sapphire Radeon 9550 é possível conciliar um preço "acessível" (tendo em vista o preço das outras placas no mercado) e um bom desempenho.



Sony PSP

De muitas maneiras

Após se tornar um sucesso no Japão, o PSP se prepara para desembarcar em solo americano. A Sony pretende lançar o portátil multimídia em solo americano em meados de março e começar a disputa pelos consumidores ocidentais. Para atrair ainda mais o público, o primeiro milhão de unidades vendidas na terra do Tio Sam contará com um disco bônus com o filme Homem-Aranha 2. Isso serve para demonstrar mais uma das capacidades do pequeno gigante, pois além de servir como um console portátil, o PSP também reproduz músicas e vídeos. Isso mostra que a Sony está seguindo um caminho diferente daquele adotado pela Nintendo, pois aposta em um aparelho multimídia, ao contrário da casa de Mario Bros, que aposta em novas forças de diversão. Entretanto, se a Sony ou a Nintendo se consagrará vencedora desta guerra só o tempo dirá.

Acompanhamentos

No Japão, o PSP pode ser encontrado de duas formas: em uma delas, o comprador adquire apenas o aparelho, já no outro, existe um kit com vários acessórios que acompanha a embalagem. Nos Estados Unidos, a única versão comercializada será a Value Pack (a que contém o kit). O preço obviamente é mais elevado, no entanto, o jogador poderá contar com fones de ouvido, um cartão de memória de 32MB, uma bolsa, uma fonte de energia, um disco de demonstração e mais alguns itens. Segundo sites especializados, o PSP deve chegar ao mercado americano custando cerca de US$249.

O que vem por aí

A chegada do PSP é acompanhada por uma ótima notícia, pois, ainda segundo sites internacionais, o console contará com cerca de vinte e quatro títulos pouco tempo depois de seu lançamento. É claro que nem todos estarão acessíveis assim que o console for lançado, mas já é uma ótima promessa para quem apostar na Sony. Confira a seguir alguns dos títulos de destaque.

Metal Gear Acid

Solid Snake chega ao PSP e promete ser o responsável por horas e horas de jogatina, reunindo qualidades antigas e outras revolucionárias.

Fifa 2005

O primeiro deles é Fifa 2005, que dispensa maiores apresentações, pois já é velho conhecido dos gamemaníacos do mundo inteiro.

Twisted Metal: Head On

E por último, mas não menos importante, vem Twisted Metal: Head On, que distribuirá tiros e explosões pelas telas de alta resolução do PSP.

Need For Speed Rivals

Need for Speed também não poderia ficar de fora de um console da Sony, e chega arrebentando com Need For Speed Rivals.

Ridge Racers

Console: PSP
Editor/ Desenvolvedor: Namco
Gênero: corrida
Lançamento: disponível

Um "S" que fará toda a diferença

Se você já teve contato com o Playstation ou Playstation 2, provavelmente já deu pelo menos uma volta nos circuitos dos games da série Ridge Racer. O jogo sempre foi um dos queridinhos da Sony e aproveitou muito bem o poder dos consoles da empresa. Por isso, a nova cartada da criadora de um dos consoles mais bem-sucedidos de todos os tempos – o PSP – não poderia ficar de fora desta tradição de receber um belo jogo de corrida logo nos primeiros meses de "nascimento". Por isso, se você pretende adquirir um PSP, não pode deixar de conferir Ridge Racers (sim, a versão para o portátil ganhou uma letra "S" a mais, para diferenciá-la dos demais membros dessa família).

Uma surpresa para os mais velhos

A palavra de ordem em Ridge Racers é "derrapar". Sim, derrapar pode ser considerado a alma do game, pois ao jogá-lo, fica claro que os responsáveis pelo seu desenvolvimento já tinham isso em mente. Este fator pode ser percebido até mesmo ao ajustar o carro antes de uma corrida, pois o jogador tem a opção de ajustar o nível de aderência e velocidade do veículo, que varia desde um nível mais aderente, porém lento, até uma máquina capaz de atingir velocidades impressionantes, mas que por outro lado, também derrapa facilmente. Cabe ao jogador acertar esta opção de acordo com o estilo de jogar. Contudo, as derrapagens rendem vantagens ao piloto: existe um marcador na tela que indica o nível de nitro, que aumenta conforme o jogador faz boas derrapagens. Portanto, para ser rápido é preciso, antes de tudo, ser audacioso. Ainda existe algo que poderá encher de lágrimas os olhos dos jogadores mais nostálgicos: se você tem mais de vinte anos e freqüentou alguns fliperamas durante sua infância, provavelmente já jogou Rally-X, um simplório game de corrida que marcou a vida de muitos jogadores como uma das primeiras experiências com jogos deste gênero.

Formas de correr

O game conta com os modos de jogo que estão presentes em todos os clássicos de corrida. Contudo, por se tratar do PSP, é claro que existem surpresas para os jogadores. Pois além de gráficos impressionantes, Ridge Racers conta com o World Tour, que é o modo que todos nós conhecemos, no qual o jogador vai aos poucos evoluindo e "abrindo" novas telas e carros. Este modo conta com três níveis de dificuldade e muitos desafios. Além dele, também há a possibilidade de correr contra o relógio no "Time Attack" ou jogar sozinho no "Single Race". Mas a inovação está mesmo na opção de jogar em Multiplayer com até oito PSPs conectados sem que haja necessidade de fios. Sim, esta promete ser uma das maiores atrações de Ridge Racers, um jogo que mistura todas as qualidades aos jogos antigos da série (como circuitos redesenhados, músicas em suas versões originais ou remixadas e, claro, a beleza nipônica da protagonista Reiko Nagase). Portanto, Ridge Racers – além de um ótimo jogo – é a melhor maneira de aproveitar seu PSP e começar um caso de amor incondicional com ele.

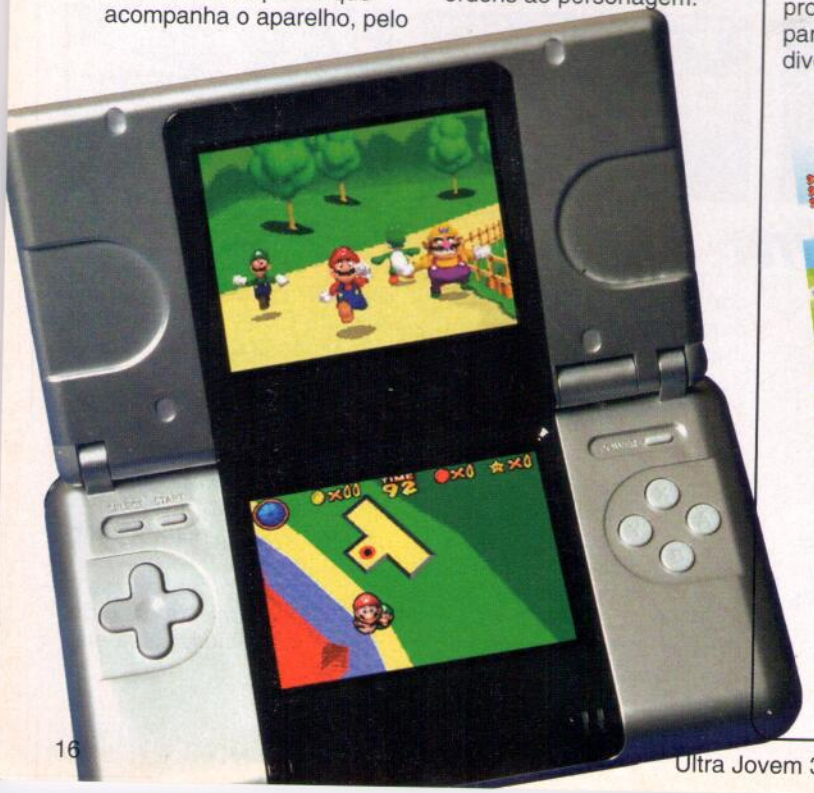
Nintendo DS

Caindo na graça do público

Como você já deve ter percebido, neste número da UltraJovem, trouxemos muitas informações sobre os portáteis do momento. Por isso, assim como fizemos com o PSP, trouxemos uma lista de jogos e algumas características do Nintendo DS para que você mate sua curiosidade e se oriente, caso deseje adquirir algum desses dois titãs.

Diferenciais

Um dos grandes diferenciais do Nintendo DS são suas duas telas. Uma delas ainda é sensível ao toque, o que proporcionará sensações inéditas aos jogadores. E não pense que a touch screen (a tela sensível) será acionada apenas com o toque dos dedos ou com uma caneta especial que acompanha o aparelho, pelo contrário, pois logo poderemos experimentar jogos que necessitarão que o jogador até sopre a tela. Isso sem falar em uma entrada para microfone que existe no aparelho, o que promete que logo serão lançados jogos nos quais o jogador simplesmente dará ordens ao personagem.



Advance Wars DS

Se você já passou horas e horas jogando Advance Wars para Game Boy Advance, não pode ficar longe da versão do game produzida especialmente para o Nintendo DS. É diversão garantida!

Bomberman

Claro que os clássicos não poderiam ficar de fora deste novo portátil. E Bomberman está muito bem representado com este jogo. O game mistura gráfico 2D e 3D e o resultado é muito bom.

Harvest Moon

Que tal um jogo diferente? Quem sabe um simulador? Ou melhor, um simulador de fazendas. Isso mesmo! Esta é a proposta de Harvest Moon, que segue o preceito de seus antecessores, mas dá um toque de evolução com a tela sensível ao toque.

Castlevania DS

Console: Nintendo DS
Editor/ Desenvolvedor: Konami
Gênero: aventura
Lançamento: segundo semestre

Está apenas começando

Um dos títulos mais famosos da Nintendo está prestes a ganhar uma versão destinada ao videogame caçula da família. Sim, Castlevania logo estará na telinha, ou melhor, nas telinhas (já que o console conta com duas), do Nintendo DS. No entanto, ainda não há uma data para o lançamento, o que deixa os fãs da série ainda mais ansiosos. Mas não se desespere, porque trazemos para você as informações mais quentes referente a Castlevania para Nintendo DS.

Plano B

Como você deve ter reparado que nos referimos ao novo game apenas como Castlevania DS. Isso porque até o fechamento desta edição o game ainda não havia recebido um título definitivo. Mas não pense que por isso o jogo não está recebendo o tratamento merecido. Pelo contrário, pois essa falta de informação deve ser apenas mais uma jogada de marketing para atiçar ainda mais a curiosidade dos jogadores. E pelo jeito o plano está funcionando muito bem.

Um velho conhecido

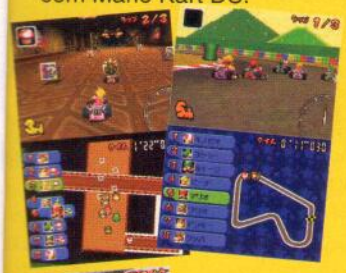
As poucas informações divulgadas afirmam que o protagonista desta vez será novamente Soma Cruz, o mesmo de Aria of Sorrow, outro game da série Castlevania lançado para Game Boy Advance. A aventura no Nintendo DS se passará no ano de 2036 e terá todos os ingredientes que fizeram da série um grande sucesso e ainda, contará com as inovações do Nintendo DS. Confira quais serão elas a seguir.

Usando a cabeça e os dedos

Como já sabemos, o Nntendo DS contará com duas telas. Neste game, a tela inferior será a responsável pela aventura, já a tela superior ajudará o jogador, mostrando o mapa, inventário e inúmeras outras informações muito úteis. Outra novidade que surge graças ao avanço tecnológico é o touch screen, a tela sensível ao toque. Com ela será possível interagir com vários objetos e personagens de uma maneira nunca antes vista. Portanto, para você que se amarra em Castlevania, esta novidade não pode passar despercebida.

Mario Kart DS

Falar de consoles da Nintendo – mesmo se tratando de um portátil – e não falar de algum jogo estrelado por Mário é quase impossível. Por isso, o Nintendo DS está preparado para levar os jogadores a uma velocidade vertiginosa com Mario Kart DS.



Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour

Yugi e sua turma já têm uma aventura garantida no novo portátil. O jogador mais uma vez terá que salvar o mundo usando as cartas de Monstros de Duelo.

Spider-Man 2

Provavelmente você já deve ter assistido Homem-Aranha 2. E muito provavelmente também já deve ter imaginado como seria o jogo baseado no longa-metragem. Pois bem, quem possuir um DS não precisará mais simplesmente imaginar. Poderá simplesmente jogar!

Lord of the Rings: Third Age

As aventuras derivadas dos três livros que retratam a Guerra do Anel ainda vão dar ainda muito o que falar. Já tivemos a honra de assistir à impressionante trilogia dirigida por Peter Jackson (e que, com certeza, marcou presença na história do cinema). Além disso, também foram lançados inúmeros games que se aproveitaram da popularidade dos filmes para garantirem uma boa vendagem – é claro que há alguns títulos que fogem à regra, como o jogo lançado há muito tempo para o saudoso Super Nintendo, que contava as aventuras da Sociedade do Anel. Não podemos também desmerecer a qualidade dos títulos recentes que mencionamos anteriormente, pois todos são ótimos, com destaque para Battle for the Middle Earth, que tem belos gráficos e arranca sorrisos de qualquer fã de Aragorn e companhia. Contudo, a maioria desses games se espelham principalmente nos filmes. A excessão fica por conta de um game que você conhcerá agora! Pois bem, chega de apresentações e vamos finalmente analisar Lord of the Rings: Third Age.

Filho de Denethor, senhor e regente de Gondor

Não pense que Lord of the Rings: Third Age apenas reconta a história da Guerra do Anel, vista outrora em muitos jogos. Desta vez, a ação rola tendo como plano principal o protagonista Berethor procurando por Boromir – filho do Regente Denethor – devido a uma ordem de Gondor. Como todos nós sabemos, esta busca nunca encontrará o filho de Gondor vivo, contudo, não podemos negar que esta aventura separada renderá grandes diversões. É claro que a aventura de Frodo para destruir o Um Anel não passará despercebida pelo Third Age, pois entre uma fase e outra, o jogador poderá ouvir trechos dos filmes narrados pela voz de... Cid Moreira? Não, claro que não! De Gandalf, ou melhor, do Ian McKellen, o ator que encarnou o mago nos cinemas.

Como sempre

Third Age traz uma grande carga de características que lembram jogos como os da série Final Fantasy. Isso significa que, além de ser um game que traça uma história paralela aos outros jogos da família, ele também traz uma jogabilidade única. Aqui a ação rola em turnos, ou seja, cada personagem que estiver envolvido na batalha terá que esperar sua vez para atacar. Ao chegar o momento de desferir um ataque, o jogador deverá escolher entre ataques normais, magias ou golpes especiais. Claro que cada um trará danos diferentes ao inimigo. Lembrando que durante o game, personagens de classes diferentes aparecerão, como os vistos nos filmes, por exemplo, anões, elfos, magos etc. Cabe a você decidir qual deles continuará em seu grupo e qual cederá o lugar para algum novo membro. Conforme os inimigos forem vencidos, o grupo ganhará experiências, que darão acesso a novas armas e acessórios.

Um mapa, por favor!

Verdade seja dita: a Terra-Média foi muito bem trabalhada neste game. Ao se movimentar pelos cenários repletos de detalhes, é impossível não se surpreender ao ver pontos clássicos do

mundo criado por Tolkien. Ao seguir o rastro de Boromir, Berethor encontrará muitas paisagens conhecidas dos fãs dos filmes e dos livros. A única parte triste em tudo isso é que os cenários – apesar de belos – são muito pequenos. Este defeito pode fazer com que o jogador enjoe rapidamente da aventura. Tudo bem que existem caminhos "alternativos", que nada mais são do que algumas bifurcações na floresta ou em outro cenário qualquer, que geralmente levam ao mesmo desfecho.

Fuja do Olho!

Após pesar os prós e os contras de Third Age, não podemos deixar de falar que se você é fã da obra de Tolkien ou deseja dar mais uma volta pela Terra-Média, este título vai cair rapidamente em seu gosto. Todavia, se você procura algo revolucionário, nós temos o dever de aconselhar que fique com os outros games da série. Caso você se enquadre no primeiro caso, além de defender todas as raças existentes neste mundo mágico na pele de Berethor, ainda haverá a opção de lutar pelo lado do mal. Isso graças ao Evil Mode, que possibilita que o jogador controle as forças do mal para lutar algumas batalhas. Por falar em batalhar, aqui vai um último aviso: cuidado com o Olho de Sauron, pois ele estará sempre à sua procura durante o game, e se você ficar por muito tempo sob sua mira, uma batalha estará formada!

Console: Game Cube
Editor/ Desenvolvedor: EA Games
Gênero: ação
Lançamento: disponível

Third Age traz uma grande carga de características que lembram jogos da série Final Fantasy.

Fullmetal Alchemist: Broken Angel

Uma aventura diferente

Há algumas publicações da UltraJovem, você conheceu o anime Fullmetal Alchemist. Agora chegou o momento de você conhecer o game baseado na série. E o melhor de tudo, a adaptação ficou tão boa que dá a sensação de que a animação foi transmutada em bits, por intermédio da própria alquimia (a arte que muitos acreditavam ser capaz de transformar metais comuns em ouro). Apesar de alguns pequenos problemas, como você conhecerá no final da análise, Fullmetal Alchemist: Broken Angel – como o game foi intitulado – ainda é um ótimo game para quem curte animes e pode ser considerada uma complementação à história, pois se encaixa como enredo da série como uma pequena aventura separada.

O preço

Como dissemos antes, você conheceu a saga dos irmãos Edward e Alphonse Elric no número 31 da UltraJovem. Mas não custa nada darmos uma refrescada em sua memória: O pai dos garotos era um alquimista famoso, mas sumiu misteriosamente; tudo o que se sabe a respeito é que estudava alquimia humana (técnica proibida e que ninguém é capaz de executar). Algum tempo depois, a dupla perde outro ente querido. Desta vez é sua carinhosa mãe que os deixa sozinhos, pois faleceu por culpa de uma doença que vinha escondendo há muito tempo. Entretanto, os dois irmãos tentam usar o pouco conhecimento que têm sobre alquimia para trazê-la de volta à vida. Eles tentaram realizar uma técnica proibida. Contudo, durante o ritual, a vida da mãe dos garotos não é restaurada, e ainda por cima, Al é punido, perdendo seu corpo. Ed também sofre um castigo, porém, mais leve que seu irmão, sendo desprovido de um braço e uma perna. Agora a alma de Al está presa a uma enorme armadura (graças à técnica que seu irmão utilizou no último minuto, pois se não fosse por isso, ele não teria mais corpo). Agora Ed utiliza próteses cibernéticas.

Nada se cria, tudo se transforma

O enredo do game mostra a fase do anime a partir do momento em que Ed, ingressa em uma força do exercito especializada em alquimia, para assim, tentar ter acesso a documentos importantes que o levem à Pedra Filosofal, que é o único artefato capaz de devolver o corpo a seu irmão. E o game transporta o jogador para dentro de uma dessas missões, na qual Ed tem que usar seus poderes para dar cabo das legiões de inimigos que surgirão em seu caminho. Ele contará com a alquimia para transmutar seu braço metálico e transformá-lo em uma perigosa lâmina. Além disso, usando o próprio chão e inúmeros objetos espalhados pela fase, o jogador terá um leque quase infinito de possibilidades quando o assunto for armas. Ainda sobre a parte bélica do game, não podemos deixar de mencionar o resultado de algumas transformações, pois apenas com o poder da alquimia, ED é capaz de transformar objetos em lanças, espadas, bombas, bumerangues e até em metralhadoras. Bom, para quem conhece o anime, esta não é nenhuma surpresa.

Pisando na bola

Mesmo contando com tamanho poder, Ed Elric não pode resolver tudo sozinho, por isso, nos momentos de grande perigo, o jogador poderá contar com a ajuda do irmão mais novo, Al, que tem o corpo (ou melhor, armadura) muito resistente, além de uma força física descomunal. Com os poderes de Ed e a força de Al, derrotar os inimigos se transforma em uma tarefa não muito difícil, ainda mais se levarmos em conta que a inteligência artificial dos inimigos não é das melhores. Por isso, ao andar pelas fases distribuindo porradas e golpes místicos, muitas vezes o jogador se sentirá cansado da repetição de cenários e de inimigos "burros".

Console: Playstation 2
Editor/ Desenvolvedor: Racjin e Square Enix
Gênero: aventura
Lançamento: disponível

Do anime para o game

Fullmetal Alchemist: Broken Angel pode não estar à altura do anime, no entanto, jogá-lo é uma experiência recomendável principalmente para quem curte ou se interessa pela série. Durante a aventura, podemos ver alguns personagens conhecidos da série além de vários momentos nos quais existem alusões a episódios da animação. Em resumo, mesmo sofrendo com alguns problemas em relação à jogabilidade (já que os personagens muitas vezes são lentos) e fases muitas vezes repetitivas, o game se salva por trazer os personagens de Fullmetal Alchemist à tela do Playstation 2. Vale a pena conferir.

Cada vez os desafios dos cavaleiros de bronze se tornam mais difíceis e mortais. Quando eles achavam que finalmente haviam derrotado o mal – que até então era representado por Ikki de Fênix – eis que surgem novos inimigos, que também têm como intuito roubar a armadura sagrada de Sagitário. Dócrates, com seus Meteoros de Hércules, surgiu logo após a derrota de Fênix, no entanto, é dado como derrotado cedo demais e volta a atacar Saori Kido. Na luta, os cavaleiros de bronze conseguem recuperar apenas a máscara da armadura, no entanto, novos cavaleiros de prata (hierarquicamente superiores aos de bronze) surgem e, desta vez, os defensores de Athena terão ainda mais problemas...

Ilha do Espectro

Após serem enganados por Jisty e deixarem os inimigos escaparem com a máscara da armadura, Seiya e seus amigos decidem partir para a ofensiva e invadir a Ilha do Inferno, o quartel general dos maléficos cavaleiros fantasmas. Chegando lá, eles enfrentam os adversários e, um por um, os heróis derrotam seus inimigos, porém, devido a vários problemas ficam impossibilitados de seguir em frente. Mais uma vez cabe a Seiya resolver os problemas e salvar o dia. O cavaleiro de Pégasus chega a uma fortaleza e encontra Jisty, que cria inúmeras réplicas da máscara dourada. O que a amazona não contava era que Seiya dispararia seus Meteoros de Pégasus contra todas as máscaras, para assim descobrir que a única que permaneceria intacta seria a verdadeira. Após recuperar o artefato roubado e derrotar Jisty, os cavaleiros retornam ao Japão.

A Traição do Senhor dos Gelos

Após recuperar a máscara da armadura sagrada, os cavaleiros se reagrupam para planejar o próximo passo. Seiya, Shiryu e Hyoga regressam para o local onde cada um recebeu seu treinamento para se consultarem a respeito do que acontece no santuário. Enquanto isso, na Grécia, Marin fica sabendo que o Cavaleiro de Cristal, mestre de Hyoga, está transformado após receber o golpe Satã Imperial desferido pelo Mestre do Santuário. Seiya chega à Grécia, e é recebido por Shina, mas é salvo graças a Marin. Enquanto isso, Hyoga encontra seu mestre completamente transformado na Sibéria.

A Pirâmide de Gelo

Ao chegar ao país onde recebeu seu treinamento, Hyoga estranha o comportamento de seu mestre que escravizou centenas de aldeões e está obrigando-os a construir uma enorme pirâmide de gelo. É claro que o cavaleiro de Cisne não pode ficar omisso ao ver tamanha crueldade. O problema é que trata-se de seu mestre, a pessoa que o ensinou a queimar seu cosmos e o transformou em um guerreiro. No entanto, para salvar as pessoas que estavam sofrendo, Hyoga é obrigado a enfrentar seus sentimentos e lutar. A batalha é acirrada, mas Cisne consegue vencer seu mestre, que recobra a consciência um pouco antes de morrer. Agora o cavaleiro do frio ficará ainda mais obstinado para descobrir a verdade por trás dos atos do santuário, pois ele sabe que a mudança em seu mestre ocorreu após uma viagem à Grécia...

O Cavaleiro das Chamas

Jigars, o capacho oficial do Mestre Ares, mais uma vez tenta bolar um plano para derrotar os heróis de bronze. Desta vez, Jigars envia o Cavaleiro do Fogo para tentar dar cabo dos protetores de Athena. Shun é a única pessoa que pode defender Athena naquele momento, no entanto, tem muita dificuldade para derrotar o inimigo. E como não poderia deixar de ser, no instante decisivo aparece Ikki, que derrota o Cavaleiro do Fogo com apenas um golpe. Pelo menos por hora, Athena está salva.

O Anjo da Morte

Marin recebe a missão do santuário de acabar de uma vez por todas com Seiya. Por isso, ela vai até o Japão, mas é claro que o Mestre do Mal não poderia deixá-la ir embora sem levar consigo um cavaleiro de prata, para assegurar que tudo sairia de acordo com o planejado. Para o azar de Seiya, o cavaleiro que acompanha Marin é Misty, um dos guerreiros prateados mais fortes. Ao se encontrarem, Pégasus é surpreendido por um golpe desferido por sua própria mestre. O cavaleiro de bronze cai e é dado como morto. Marin vai embora, mas antes de Misty acompanhá-la, ele deseja ter a absoluta certeza de que o inimigo foi realmente aniquilado e por isso vai até o túmulo de Seiya e descobre que tudo não passou de uma farsa. Agora a luta começará de verdade.

O Vôo de Pégasus

A principal arma de Misty é criar campos de força praticamente indestrutíveis utilizando apenas suas mãos. Seiya sofre muito, pois seus Meteoros não conseguem penetrar a defesa inimiga. O cavaleiro prateado, por sua vez, atinge Pégasus fatalmente e após perceber que seu inimigo estava mortalmente ferido, decide banhar-se no mar, para retirar a sujeira obtida durante a luta. O que ele não esperava é que Seiya não seria vencido tão facilmente. Pois agora, o pupilo de Marin se levanta para mais um round. Após esperar que Misty vestisse a armadura, Seiya o leva para dentro d'água (eles estavam lutando em uma praia) e o derrota lá mesmo. Para piorar a situação, em outro ponto da praia surgem mais dois Cavaleiros de Prata, eles são: Mouses e Asterion. Eles encontram Marin e a amarram de cabeça para baixo na praia, para que assim, ela morra afogada quando a maré subir. Eles pretendem com isso atrair Seiya. O plano dos vilões se concretiza e Pégasus aparece. Só que ele estava tão cansado que leva uma grande surra de Mouses, até que o cavaleiro prateado conta que Marin realmente é a irmã que Seiya tanto procurava. Ao ouvir isso, o cosmos de Pégasus explode e ele cria asas para conseguir contra-atacar seu inimigo e derrotá-lo.

A Revelação

Seiya vence Mouses com muito esforço, no entanto, a maré continua subindo e trazendo a morte para cada vez mais perto de Marin. Pégasus parte para cima do outro inimigo que restou: seu nome é Asterion e ele possui a capacidade de ler pensamentos. Por culpa desta habilidade, o cavaleiro prateado não tem dificuldade para deixar Seiya inconsciente. Neste momento, Marin se liberta da armadilha e o derrota sem nenhuma dificuldade, pois ela consegue deixar sua mente em branco e assim inutiliza a principal arma de seu adversário. Após algum tempo, Seiya acorda e não encontra sua irmã. Ao voltar para o Coliseum, o herói encontra seus amigos. Mas não há tempo para sentimentalismos, pois o Colisseum já está bastante destruído pelos golpes de um novo inimigo chamado Babel e que traz consigo o poder de controlar o fogo. Cisne é o único que manipula um ar frio capaz de bloquear o calor das chamas. Para salvar a pele de todos, aparecem três crianças vestindo estranhas armaduras que se autodenominam Cavaleiros de Aço. Com esta ajuda, Cisne consegue enfim eliminar Babel, que antes de morrer recebe uma benção de Athena.

ovem

sus
ele estava
eva uma
louses, até
ateado
ealmente é
tanto
ir isso, o
us explode
ra
atacar seu
o.

r o calor
salvar a
recem três
estranhas

avaleiros
ajuda,
nfim
e antes de
a benção

RAGNAROK
RAGNAROK ONLINE™
ULTRA
JOVEN

勝

ULTRA JOVEM
THE WAR OF EMPERIUM

Leve os maiores heróis do momento para sua casa.

VOCÊ PODE MANDAR SEU PEDIDO PELO CORREIO!

Detective Conan - Cavaleiros - Inuyasha - Manga G
ULTRA JOVEN
Naruto
O anime que está conquistando o mundo
Beyblade
Todos os segredos dos Blade Breakers
Super Campeões
Os craques estão de volta!
Anime Friends
O evento que trará os maiores astros japoneses ao Brasil
FFVII: Advent Children
O retorno de Cloud e a chance de redenção da Square!

R-UJ27 • R$ 3,90

Yumeria - Naruto no Sekai - Ikkitousen - Maria Sama Ga Miteru
ULTRA JOVEN
Anime Games
Ciber Cabra
O Brasil dá seus primeiros passos na produção de games
Harry Potter
Confira a aventura em bits inspirada em seu novo filme: Prisioneiro de Azkaban
Star Wars: Battlefront
A resposta da LucasArts aos jogos como Battlefield
KOF: Maximum Impact
O torneio mais quente do mundo agora em 3D
Beyblade
Tyson e sua turma no Guia de Episódios!

R-UJ28 • R$ 3,90

Cowboy Bebop - Monster - Yumeria - Ghost in the She
ULTRA JOVEN
Cavaleiros do Zodíaco
A nova aventura após a batalha contra Hades
Wendel Bezer
Conheça quem est
por trás da voz de
Beyblade
Aventuras e lições sobre amizade
YUYU HAKUSH
Perguntamos ao Cartoon Netwo
tudo o que você queria sa
Astro Boy
As novas aventuras do menino biôni

R-UJ29 • R$ 3,90

Mabuharo - YuYu Hakusho - Trigun - Speed Racer
ULTRA JOVEN
especial
Kill Bill
Conheça o mais novo projeto do Tarantino
Ultra N Project
Tsuburaya quer mostrar o novo conceito de Ultraman
Inuyasha
Muita aventura em seu primeiro filme
CENSURA
Saiba por que alguns desenhos estão sendo censurados

R-UJE29 • R$ 3,90

GAME CUBE PS2 XBOX PC GAMEBOY ADVANCE
ULTRA JOVEN
especial
GAMES
YUYU HAKUSHO
FINAL FANTASY CHRONICLES
HALF-LIFE 2
Zelda Four Swords
A Nintendo relembra as origens com um jogo que se tornou um de seus maiores clássicos

R-UJE28 • R$ 3,90

R-UJE30 • R$ 3,90

DESCONTO ESPECIAL!

Para pedidos de 10 a 20 exemplares **30%** de desconto.

Para pedidos acima de 20 exemplares **40%** de desconto.

Não precisa ser necessariamente da mesma edição

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIA E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBE

Consulte outras edições de games e desenho animado. Ligue: (11) 3855.10

[ ] R-UJ27 [ ] R-UJ28 [ ] R-UJ29
[ ] R-UJE28 [ ] R-UJE29 [ ] R-UJE30

Você pode adquirir estes produtos através do nosso site: **www.escala.com.br**, ou pelo telefone **(11) 3855-10**
Se preferir, compre com Cheque Nominal, Cheque Correio ou Vale Postal nominal à Editora Esc
Caixa Postal 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo/SP. Prazo de entrega: em até 20 dias. Taxa de entrega: R$ 3
Observação importante: favor preencher a última linha do vale postal com os códigos das revis

Aceitamos todos os cartões de crédito: VISA

ATi RADEON 9600 XT

Promoção ATI e equipe Ultrajo

Os ganhadores:

1º Soraia Gonçalves Totti - São Paulo - SP
"Chegou a hora de derrotar meus inimigos e só existe uma arma, Radeon 9600

2º Tiago Henrique Schinemann - São José dos Pinhais - PR
"A ATI Radeon 9600XT! Ela no meu PC seria igual a colocar silicone na minha namorada! Ficaria o máximo!".

3º Pedro P. Mendonça - Jaboatão - PE
"ATI Radeon: Pois ela é líder em tecnologia e emoção, e garante jogos e programas de montão".

4º Marcelo Antunes Pires Cirelli - Jaboatão dos Guararapes - PE
"A Radeon 9660 X, a única capaz de deixar inclusive meus sonhos em 3D".

5º Felipe Rodrigues da Silva - Goiânia - Goias
"A placa Radeon, a única placa que nunca nos deixa na mão quando o assunto é entretenimento e pura diversão".

6º Ricardo Campos Pinto - Maicá - RJ
"ATI Radeon 9600 XT, jogando com ela no meu pc, meus games não terão mais Gameover... Só Perfect!".

7º Thatiana Tini Stocovick - Santo André - SP
"É a ATI Radeon 9600XT, claro! Para poder assistir aos melhores animes com a melhor qualidade. E chega de assistir vídeos pela metade".

8º Robson H. K. Inowe - Mauá - SP
"Quer sabedoria e poder! Então dê o primeiro passo, obtenha uma placa ATI Radeon 9600XT de 128MB".

9º Davi Israel de Souza Vita - Santo André - SP
"Não me espere nas férias deste verão. Pra que sair de casa? Não tenho a menor intenção, pois da ATI Radeon feliz escravo é meu coração!"

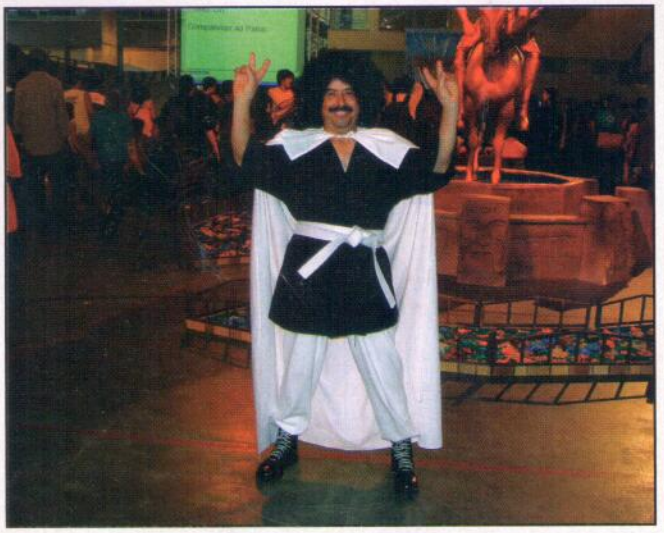
Chegamos ao final da Grande Promoção ATI e equipe UltraJovem! A lista de vencedores você confere ao lado. E não podemos deixar de dar os parabéns aos vencedores e agradecer a todos nossos leitores que participaram. Recebemos uma infinidade de cartas e, por isso, selecionar apenas algumas delas como vencedoras foi uma tarefa árdua. Se você não foi contemplado desta vez, não desanime, pois em breve estaremos com uma nova promoção. Continue acompanhando a sua Revista UltraJovem para mais informações. Para finalizarmos, devemos agradecer a ATI, a nossa parceira durante toda esta promoção. Até a próxima!

Anime Dreams = Sucesso

Podemos dizer que, pelo menos no que diz respeito a eventos de animes, o ano começou no dia 21 de janeiro. Pois foi nesta data que aconteceu o que pode ser considerado o réveillon dos animes, pois deu início oficial aos grandes eventos do ano (e o melhor de tudo é que a festa durou três dias). O Anime Dreams foi a primeira feira deste ano a atrair a atenção da mídia nacional e de grande parte do público. Vários telejornais noticiaram "o evento que atrai fãs de quadrinhos e de videogames". Tudo bem que o ponto forte da feira (os animes) não foi mencionado na maioria dessas reportagens. No entanto, há motivos sim para comemorarmos, pois os eventos de animes estão melhorando cada vez mais – o que acarreta em mais público e mais sucesso em todos os sentidos. O resultado final deve ser o extermínio do estigma de que desenho é coisa apenas de criança. Bom, nós da UltraJovem fizemos nosso dever de casa e fomos até lá para ver o que rolou no Anime Dreams 2005.

De tudo um pouco

Tudo o que você vai conferir agora rolou nos dias 21, 21 e 23 de janeiro em São Paulo, no Colégio Marista Arquidiocesano, situado nas redondezas da estação Santa Cruz do Metrô. O lugar foi muito bem escolhido, pois acolheu o grande público que compareceu ao evento. Tudo bem que havia um ou outro corredor que às vezes ficava "congestionado", mas isso não foi uma regra e foi completamente perdoável devido à multidão que esteve por lá. Havia inúmeras salas que exibiam os mais diversificados animes e live-actions, ou seja, o Anime Dreams foi um evento para todos os gostos. No entanto, um anime que se destacou (mais uma vez) foi Naruto. A série do ninja com cabelos dourados atraiu muita gente ao ser exibida em vários estandes. Por falar em estandes, havia também muitos deles por lá, vendendo os mais diferentes produtos referentes a animes e à cultura japonesa.



Tornando-se uma estrela

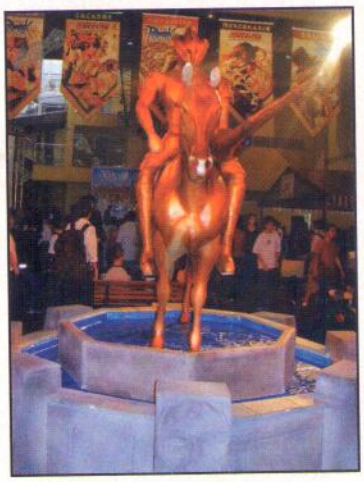
O Anime Dreams 2005 contou com inúmeras atrações que já se tornaram obrigatórias em eventos do gênero. Entre elas, é claro que se destaca o divertidíssimo Concurso Cosplay, que faz a festa do público e arranca muitas gargalhadas. É comum ver pessoas que estão perambulando pelo espaço da feira e se surpreendendo ao encontrar com alguém vestido como aquele personagem preferido. Não demora muito para que o cosplayer em questão pose para incontáveis fotos. Isso ajuda (e muito) para aumentar a diversão do evento, proporcionando assim oportunidades para novas amizades.

Batalhas e batuques

Os fãs de videogames não ficaram esquecidos no Anime Dreams, pelo contrário, havia uma parte do evento destinada a jogos eletrônicos e outra em especial reservada para Ragnarok. Além de passear por um setor totalmente decorado com os temas do game online, ainda havia batalhas entre vários clãs poderosos. Quem estiver marcando bobeira e não conhece ainda este game, pode ficar tranqüilo, pois nós da UltraJovem trazemos uma matéria completa sobre o jogo neste número. Durante o evento foram distribuídos CD's de instalação do game. O destaque neste setor da feira fica por conta de uma grande estátua de um cavaleiro montado em seu cavalo que chamava a atenção de todos os que estavam por lá. A Nintendo ocupou outro espaço de destaque e trouxe para o público o melhor de suas novidades e ainda – como não poderia faltar – o telão no qual rolavam animadas e sonoras disputas de Donkey Konga.

Com chave de ouro

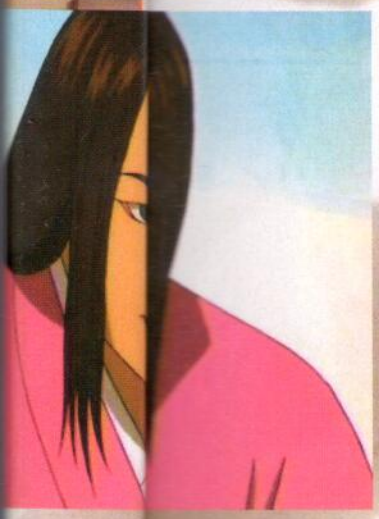
Em resumo, o Anime Dreams foi um ótimo evento. Mesmo não contando com nenhuma atração internacional, o evento conseguiu provar que basta uma boa organização para que todos se divirtam. Como dissemos antes, havia atrações capazes de agradar a gregos e troianos (um exemplo é o Animeokê, uma sala reservada para que o público soltasse a voz). O evento esteve lotado durante os três dias, principalmente no domingo (o último dia), quando foi conhecido o vencedor do Concurso Cosplay e de outros campeonatos. Mais uma vez podemos ficar felizes, pois o Anime Dreams 2005 foi um evento muito bem organizado e ainda pôde contar com um ótimo local, isso sem contar com o bom tempo, que perdurou por quase toda a feira.



Os Cosplays sempre enriquecendo o evento

Caçando Hollows

Há alguns números, nós da UltraJovem publicamos na Seção Mangá a excelente história de Bleach, que conta como um simples garoto se torna um dos principais caçadores de espíritos malignos (Hollows) que o mundo já viu. Pouco tempo depois, Bleach foi parar em nossa News, quando noticiamos que ele se tornaria um anime. Pois bem, como não poderíamos deixar de fazer, desta vez estamos trazendo um preview sobre esta ótima série animada. Tudo começou quando a casa do jovem Kurosaki Ichigo é invadida por uma estranha pessoa vestida de preto e portando uma espada. É claro que o rapaz fica sem entender o que está acontecendo. E é quando descobre que pessoas comuns não poderiam ver a figura vestida de negro que estava em sua frente. Trata-se de uma entidade caçadora de Hollows. Para piorar ainda mais, ela estava em plena perseguição e o inimigo havia se escondido naquela casa. O futuro herói da série decide então enfrentar o perigo para salvar sua família, mas mesmo depois da missão cumprida, ele ainda terá muitos desafios pela frente, pois não conseguirá desistir do posto que alcançou mesmo sem querer, o de caçador de espíritos malignos.



Crescendo e batalhando

Otogizoushi é um grande anime que tem inúmeras qualidades, principalmente em relação aos termos técnicos. A Production IG é a produtora por trás deste sucesso e também a responsável por Ghost in the Shell, ou seja, é uma empresa acostumada ao sucesso. Otogizoushi possui um visual surpreendente, além de uma animação excepcional. O enredo da série, na verdade, é uma mistura de lendas antigas e recentes da cultura japonesa, o que cria um ambiente mágico e variado. Na história, a pequena Hikaru tem que embarcar em uma viagem para encontrar um artefato que pode recuperar sua vila (que se encontra em ruínas e com os habitantes famintos). Para isso ela terá que enfrentar vários perigos, inclusive guerras. O problema é que ela não está preparada para essa missão, que foi herdada de seu pai, que se chama Raiko. Ele adoeceu e não poderá cumprir o destino que lhe foi conferido. Agora, Hikaru terá que amadurecer e encontrar vários amigos para ajudá-la em sua viagem, que também trará muita dor, já que ela presenciará horrores da guerra, enquanto também se transforma em uma guerreira.

Cuidado com o que compra

Recentemente, esta obra, que originalmente era um mangá do estúdio Peach-Pit (o mesmo de DearS), ganhou sua versão
Rozen Maiden traz para o público a vida do estudante Jun Sakurada, que recebeu uma encomenda que mudou sua vida pa
Pelo fato de adorar Internet e tudo o que for tecnológico, Jun ocupa grande parte do seu tempo comprando coisas pela rede
de computadores. Até que um dia é surpreendido ao receber um produto que não solicitou. Trata-se de uma boneca, que de
perfeita parece até um ser vivo. Para a surpresa geral, a garota – ou melhor, boneca – também anda, fala e faz (quase) tudo
uma pessoa pode fazer. O nome dela é Shinku, e promete dar um toque de magia e mistério à vida rotineira de Jun.

Em busca da verdade

Shin Angyo Onshi é um longa-metragem repleto de ação e mistério. A história começa em um reino chamado Jushin, que é governado por um péssimo rei. Em Jushin, havia uma organização secreta chamada Angyo Onshi, que ousou se opor ao rei e por isso foi exilada. No entanto, os membros dessa organização não abandonaram o povo da região e por isso, sempre se mantiveram por perto secretamente. O protagonista da história é Munsu, um Angyo Onshi que pretende saber exatamente o que aconteceu com seu lar, pois Junshin atualmente se encontra em ruínas.

新
신왕행엑사

cartas

Correio UltraJovem
Rua Ferreira de Almeida, 73 - Limão
CEP 02517-150
São Paulo - SP
E-mail: ultra_especial@yahoo.com.br

Não se esqueça de visitar nossa comunidade no Orkut!

Olá, amigos leitores! Esperamos que estejam gostando deste número, pois caprichamos muito para que vocês fiquem muito bem informados! Agora chegou a hora da nossa Seção de Cartas, que mais uma vez faz o papel de porta-voz de nossos leitores, que não ficam calados perante atitudes que não acham certas. Além disso, também respondemos algumas perguntas, por isso, se você tiver alguma dúvida, sugestão, elogio ou critica, basta escrever uma carta ou e-mail que também será publicada.

A velha dúvida

A revista está sempre se superando, está cada vez melhor.
Mas vamos direto ao assunto: que eu saiba, o último Dragon Ball é o GT, mas pesquisei e vi que tem o Dragon Ball AF e que o Goku vira SSJ5, mas não sei se existe. Então queria que vocês pesquisassem pra mim. Por favor, coloquem uma matéria sobre Gundam Wing, Super Campeões e, por favor, edite em uma ficha sobre os principais personagens de Dragon Ball com nomes, poderes etc. Por favor, coloquem meu e-mail no correio UltraJovem. Me mande em uma resposta, falando também o site da UltraJovem.

José Tobias
São José dos Campos

Olá, José! Como vai? Obrigado pelos elogios, mas como você mesmo disse, vamos ao assunto! Bom, sobre o "caso Dragon Ball AF", que já tirou o sono de muitos fãs de animes, nós já falamos há muito tempo a respeito e revelamos que esta saga não passa de uma lenda que permeia a Internet. Existem algumas imagens de Goku SSJ5, mas não passam de um fanarts. Por falar em Dragon Ball, a UltraJovem já publicou uma ficha com os detalhes sobre os personagem há algum tempo, mas sempre há a chance de repetirmos, somente não há como prever em qual número faremos isso, ok? E estamos pensando a respeito das matérias sobre Gundam Wing e Super Campeões. É que existem novos animes que também merecem espaço na revista. Com relação ao site da UltraJovem, devemos informar que não possuímos um site próprio, no entanto, nossos leitores podem encontrar uma parte de nosso conteúdo em www.farofeiros.com.br . Quem quiser entrar em contato com o José, basta mandar um e-mail para nerd35@hotmail.com. Nos vemos por aí!

Jovem artista

Olá! Meu nome é Barbara e tenho 15 anos. Mando esse e-mail para a revista porque sou uma fã de animes e como a revista trata de animes, conseqüentemente eu também amo a revista. Quero parabenizá-los pelas matérias que são muito legais. Eu queria dizer também que eu desenho alguns personagens de animes e até crio os meus. Gostaria de saber se eu os mandasse para revista, eles seriam publicados? Eu tenho um site de fanart com desenhos que outras pessoas me enviam. Aliás, eu gostaria de saber se também posso enviar desenhos por e-mail. Espero que vocês divulguem meu site!
Muito obrigada, Baby!
PS: o site é www.babyy.fotoflog.com.br

Oi, Bárbara! Antes de tudo, temos que falar que também somos fãs dos nossos leitores, pois sem eles não estaríamos aqui, trabalhando duro para tornar a UltraJovem a revista que você ama. E por favor, mande seus fanarts para nós. Pode demorar um pouco, devido à grande quantidade de desenhos que nossos leitores nos enviam, mas ele será publicado na nossa Galeria. O seu site já está divulgado, agora é só esperar pelas visitas!
Até a próxima! Tchau!

Indignação

Meu nome é Priscila e queria falar sobre a falta de consideração que a TV Globo e a Band têm com os telespectadores. A TV Globo estava exibindo Inuyasha na TV Globinho, que por sinal é um ótimo desenho, porém na volta às aulas, ela tirou o desenho no meio, nem explicou o porquê e ainda por cima, colocaram no lugar um desenho que já foi exibido várias vezes e estava sendo reapresentado aos sábados: As Espiãs. Espero que a Rede Globo volte atrás e corrija o seu erro com os telespectadores e volte a exibir Inuyasha na programação semanal, pois é um super desenho. Já a Band anunciou nas férias que ia passar o desenho Yu Yu Hakusho e até agora nada. Espero que esses desenhos sejam exibidos, pois eles são bons demais para ficarem engavetados.

Priscila Rimes O. dos Santos
Rio de Janeiro – RJ

Calma, Priscila, calma. Não se desespere, pois você não está sozinha. Aposto que você já leu

ajovem

tejam
s muito
os! Agora
que mais
s leitores,
ue não
ndemos
alguma
escrever
blicada.

E por favor
ara nós.
co, devido
desenhos
os enviam,
o na nossa
está
esperar

queria falar
eração que a
com os
Globo estava
V Globinho,
o desenho,
s, ela tirou o
explicou o
a, colocaram
ue já foi
estava sendo
ados: As
Rede Globo
eu erro com
a exibir
ção semanal
ho. Já a Ban
e ia passar o
o e até agora
s desenhos
es são bons
gavetados.

Santos

a. Não se
não está
você já leu

números cartas aqui na UltraJovem com as mesmas reclamações. Por isso, temos que continuar fazendo a nossa parte! Como divulgamos há muito tempo, a justiça brasileira havia classificado Inuyasha como um desenho violento, e devido a isso, impróprio para se transmitido antes das oito horas da noite. Por isso, a série acabou sendo retirada do programa TV Globinho. Agora resta saber como a emissora cuidará do anime, pois é quase impossível que ela o transfira para o horário noturno. Infelizmente, se Inuyasha retornar, pode ser que ele sofra ainda mais cortes por conta da censura. Por outro lado, a Band pretende inserir o anime em sua grade de programação, apesar de já ter adiado algumas vezes. E pelo menos até o fechamento deste número ainda não havia uma data na revista. Dificilmente a Band engavetará Yu Yu Hakusho. A emissora deve estar estudando o melhor horário para o desenho. Mas como dissemos antes, vamos continuar fazendo nossa parte!

Procura-se amigos

Oi! Sou Mariana, AAAMMMOOO Inuyasha, Shaman king, Naruto, Fruits Basket,...Estou à procura de pessoas com os mesmos interesses que eu. Meu e-mail: mariana fc@hotmail.com. Amo o trabalho de vocês e não perco uma revista!
Beijos, beijos!

Mariana Finello Corrêa
Rio de Janeiro

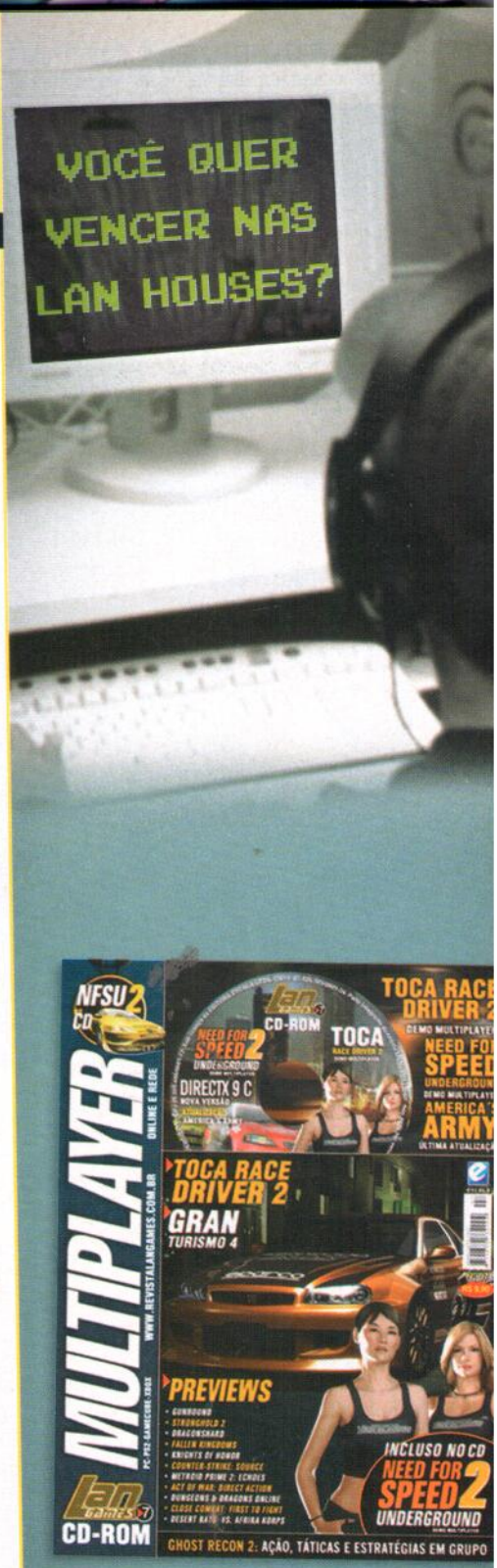
Pronto, Mariana! Seu endereço eletrônico foi divulgado e agora é só ficar de olho na caixa de entrada do seu e-mail e esperar novos amigos! Ficamos muito felizes em ajudar nossos amigos leitores a aumentar suas redes de amizade! Bom, então ficamos por aqui. Até a próxima!

Pedidos atendidos

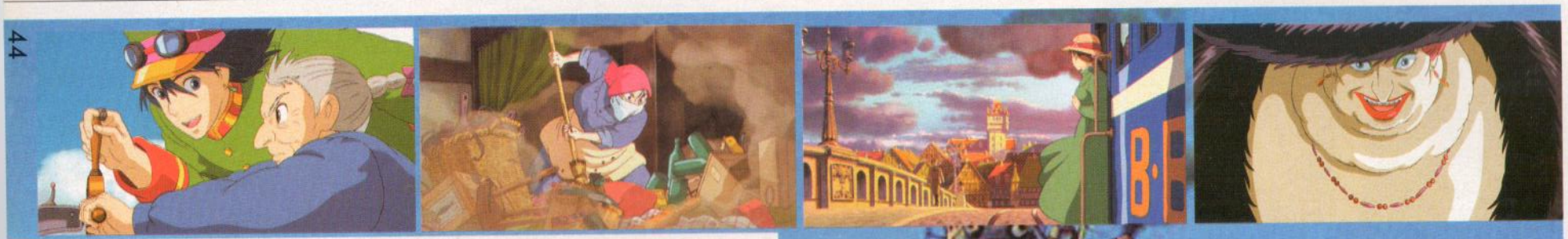
Oi, pessoal da UltraJovem! Tudo bem? Meu nome é Jéssica, tenho quatorze anos e estou escrevendo por que gostaria que respondessem às minhas perguntas:
1º Inuyasha voltará a passar no Cartoon Network no horário que passava ou continuará passando somente de madrugada?
2º Por que vocês não fazem mais matérias do Scryed, sou fã desse desenho, também do Samurai Deeper Kyo?
3º Adoro essa revista, mas fico chateada porque já mandei várias cartas e nenhuma foi publicada.
Vocês sabem me responder se existe algum "fã-clube" do Inuyasha? Vocês poderiam me dar o endereço?
Beijos. Adoro a revista, ela é demais!

Jéssica Aparecida Toyoda
Santo André - SP

Oi, Jéssica, como vai? Vamos às respostas para suas perguntas!
Em primeiro lugar, o anime Inuyasha deve voltar para a grade de programação do Cartoon Network no lugar que era seu de origem, ou seja, o bloco Toonami. O retorno está marcado para agosto e o melhor de tudo é que o anime continuará praticamente do ponto que parou (somente serão reapresentados alguns capítulos). A resposta para a segunda pergunta é bem simples: como esses animes não passam no Brasil e nem fazem mais tanto sucesso lá fora, nós da UltraJovem temos que optar por colocar em nosso espaço séries com mais sucesso e também os mais recentes lançamentos. No entanto, isso não impede que este ou nenhum anime volte a dar o ar da graça em nossas páginas. E finalmente sobre o fã-clube do Inuyasha, nós não temos nenhum para indicar agora, mas fique de olho em nossa Seção de Cartas que provavelmente logo aparecerá algum fã-clube interessante. Beijão e até mais! Tchau!



COMPRE AGORA!
NAS BANCAS,
PELO TELEFONE
(11) 3855 1000
OU NO SITE
www.escala.com.b



Ver e rever

Como você deve ter visto na News deste número, a Playarte divulgou o título oficial do longa-metragem Howl's Moving Castle aqui no Brasil: ele se chamará O Castelo Voador (o título original é Howl no Ugoku Shiro). Esta superprodução provavelmente será a responsável por longas filas nos cinemas em todo o país, além, é claro, de fazer com que cada vez mais pessoas tenham contato com animações de qualidade. Quem curtiu A Viagem de Chihiro pode começar a preparar a pipoca e o refrigerante, pois O Castelo Voador é uma daquelas aventuras para ver e rever várias vezes!

and say Hello

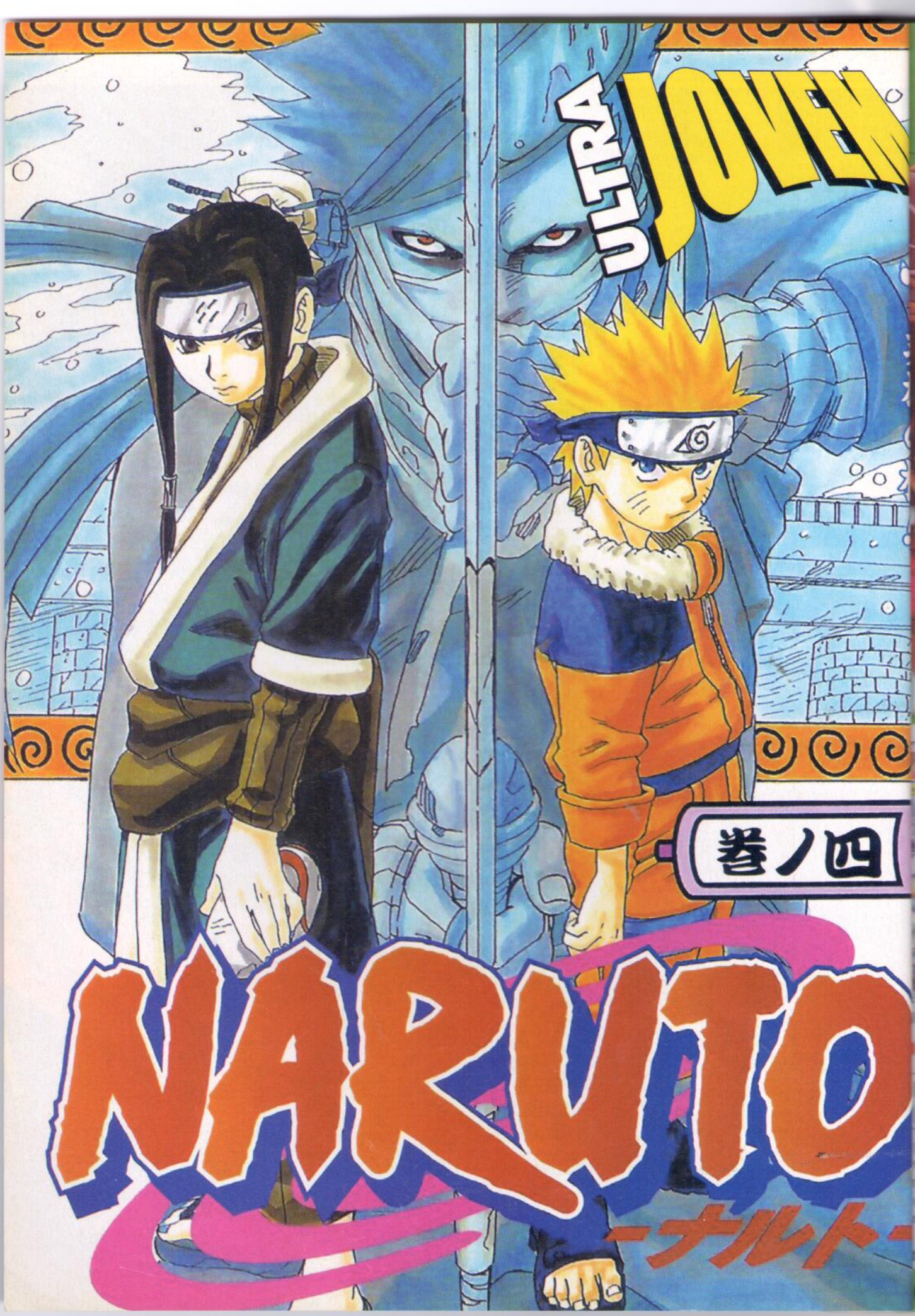
A qualidade de cada um

O principal enfoque de Uta-Kata é a amizade entre quatro meninas. Elas estudam na escola para garotas Kamakura e são muito unidas. Cada uma delas possui qualidades únicas, isto é, Ichika é a protagonista, Keiko é extremamente gentil, Satsuki é muito inteligente e Michiru traz um ar misterioso. A amizade delas é algo que terá que passar por várias provações, nesta série de drama que mostra como pode ser difícil a convivência entre amigas em um colégio de garotas.

Aventuras no gelo

Estreou no final do ano passado o primeiro longa-metragem de Naruto e o sucesso já era mais do que esperado. A série conta com dois OVAs e muitos episódios para a TV. A produção foi batizada de "Naruto Daikatsugeki! Yukihime Ninpouchou Dattebayo!" (algo como O Grande Filme de Ação de Naruto! Os Pergaminhos Ninja da Princesa da Neve!) e serviu para aumentar ainda mais a popularidade das histórias do jovem Naruto e de seus amigos Kakashi, Sasuke e Sakura. Já a série de TV já é velha conhecida de nossos leitores, portanto, resolvemos colocá-lo aqui, em nossa seção destinada a animes recentes, pois se tudo correr como o esperado, em breve Naruto pinta por aqui também.

Kakashi, Sasuke e Sakura. Já a série de TV já é velha conhecida de nossos leitores, portanto, resolvemos colocá-lo aqui, em nossa seção destinada a animes recentes, pois se tudo correr como o esperado, em breve Naruto pinta por aqui também.


ULTRA JOVEM
巻ノ四
NARUTO
-ナルト-

FIQUE ATENTO EM TUDO O QUE ROLA NOS DESENHOS ANIMADOS

R-AD57 · R$1,90

R-AD52 · R$1,90

R-AD53 · R$1,90

R-AD54 · R$1,90

R-AD55 · R$1,90

R-AD56 · R$1,90

...QUIRA JÁ! ASSINALE AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADES QUE DESEJA RECEBER.

[ ] R-AD52	[ ] R-AD53	[ ] R-AD54
[ ] R-AD55	[ ] R-AD56	[ ] R-AD57

...pode adquirir estes produtos no nosso site: **www.escala.com.br**, ou pelo telefone (11) 3855-1000.
...referir, compre através de Cheque Nominal, Cheque Correio ou Vale Postal nominal à
...a Escala Caixa Postal 16.381 · CEP 02599-970 · São Paulo/SP.
...de entrega: em até 20 dias. Taxa de entrega: R$ 3,00.
...mação importante: favor preencher a última linha do vale postal com os códigos das revistas.

...amos todos os cartões de crédito: VISA · American Express · Diners Club International · MasterCard

DESCONTO ESPECIAL!
Para pedidos de 10 a 20 exemplares
30% de desconto.
Não precisa ser da mesma edição.

...NHEÇA OUTRAS PUBLICAÇÕES, CONSULTE NOSSO SITE: www.escala.com.br

DIVERSÃO.

www.escala.com.br

A maior variedade de revistas do Brasil. Acesse e compre.